

Perdidos en el tiempo junto con Doralice
LOST IN TIME
TFX: Tecnología de alto vuelo
SUPER POSTER DOBLE DE LA SELECCION
PC Juegos
Argentina $4.50 Uruguay $13
Año IV, Nro 24
Salimos a la cancha con los mejores juegos de
FUTBOL
LITIL DIVIL
Comentamos uno de los mejores arcades de los últimos tiempos.
LARRY III
Las soluciones completas.
CON ESTE EJEMPLAR RECLAMA GRATIS UN DISKETTE CON EL JUEGO
OVERKILL

TFX

"Es algo más que un simple simulador. D.I.D. ha emulado un simulador de vuelo de varios millones de dólares. Cuando juegas con TFX la primera vez, lo que más te impresiona es el nivel de detalle del paisaje... alrededor de siete millones de kilómetros cuadrado aparecen en pantalla, con colinas, carreteras y montañas, todo en su posición exacta." *THE EDGE*

"El detalle gráfico es más que soberbio, con una asombrosa impresión visual y un fuerte sentido de la imagen. TFX es, a menudo, como ver una película... la primera vez que vi TFX me quedé con la boca abierta durante, más o menos, quince minutos. ¡Es rápido, impresionante a nivel gráfico y, además, divertido!" *PC REVIEW*

"TFX cuenta con gráficos muy detallados, una suavidad de movimiento increíble y cerca de 200 misiones diferentes." *MICROMANIA*

DIGITAL IMAGE DESIGN — ocean — DIGITAL IMAGE DESIGN

LA PIRATERIA ES DELITO

En castellano

También en CD Rom

Súmese a nuestra red de distribuidores.

Distribuye en Argentina



San José 525 (1076)
Tel.: 381-0256 / 382-8621
Fax: 381-5562
Bs. As. Argentina

ADAITO & RACEDO



EMPRESA EDITORA
MP EDICIONES S.A.

DIRECTOR GENERAL
MIGUEL IGLESIAS

DIRECTOR EDITORIAL
ING. ALEJANDRO BOJMAN

DIRECTOR DE PUBLICIDAD
ROBERTO SCHAPOSCHNIK

DIRECTOR DE DISTRIBUCION
MARTIN VAZQUEZ

DIRECTOR EJECUTIVO
EMILIO URRUTY

COORDINADOR EDITORIAL
GUSTAVO PARDIÑAS



DIRECTOR
SERGIO CLAUDIO MICHINI

REDACCION
CESAR SCALERANDI
GIANNI SABBIONE

COLABORADORES
ADRIAN ELLIS
ANDRES COGNI
DIEGO MARTINEZ
EDUARDO CRAVIOTTO
HECTOR MAHMOUD
HUGO FERNANDEZ
MARCELO DAMONTE
MARIANO GRASSO
MARTIN RODRIGUEZ
PABLO VINOKUR
SEBASTIAN RIOS

JEFA DE ARTE
ALEJANDRA DE LUCA

DIAGRAMACION
FABIANA BARREIRO

ARMADO
GUILLERMO RODRIGUEZ
JULIO JIMENEZ

DIAGRAMACION PUBLICITARIA
EDUARDO LANFRANCHI

JEFE DE PUBLICIDAD
SANDRO BREHM

ASESOR LEGAL
DR. MARCELO CASANOVAS

DISTRIBUIDORES
Capital: Distribuidora Cancellaro S.R.L. Interior: D.I.S.A. Uruguay: Emilio Martínez, Cerrito 701 (Montevideo) y Primer Plano (interior). Representantes comerciales en USA: M&T; en Europa: Marcelo Montagna.

PC JUEGOS es una publicación mensual de MP Ediciones S.A. Moreno 2062, 1094 Buenos Aires, Argentina. Tel. 954-1884, fax 954-1791. Registro de la propiedad intelectual Nº 303003. Impreso en I.P.E.S.A. Junio de 1994.

EDITORIAL

Hasta mediados de los '70, el fútbol era casi el único deporte que despertaba la pasión y la euforia de los argentinos. A pesar de la aparición de figuras de otros deportes tales como Carlos Monzón, Guillermo Vilas, Gabriela Sabatini, Carlos Reuteman, entre otros, que lo obligó a compartir las pasiones, jamás el fútbol dejó de ser ***el deporte*** *de los argentinos.*

Por esta razón, una vez cada cuatro años comienza a brotar de todos los argentinos, hombres y mujeres por igual, un afán irracional por opinar, criticar, discutir, formar equipos e idolatrar a jugadores, arqueros y técnicos, sobre todo cuando el equipo nacional gana, hasta el delirio.

Y es así como incluso muchas mujeres –que hasta ayer no tenían ni la más pálida idea de quién iba primero en el campeonato local– abren la boca analizando a los jugadores de la Selección y hablan de su rendimiento en el partido como verdaderas expertas (y bueno, al fin y al cabo es una vez cada cuatro años, paciencia).

Cuando los que pasamos los treinta éramos chicos resultaba más fácil jugar al fútbol ya que cerca de casa siempre había un potrero inmenso donde podíamos correr atrás de la pelota hasta que nos llamaban para tomar la leche o para almorzar.

Ahora lamentablemente si no es en un club o en una escuelita de fútbol, los chicos no tienen aquellos lugares tan mágicos de adonde salieron tantos cracks; por otra parte, tal vez debido a la gran cantidad de disciplinas y accesorios disponibles, los chicos decidan mudarse a otros deportes donde no es necesario tener grandes espacios y muchos jugadores.

Sin embargo, es muy difícil no emocionarse cuando se pasa cerca o bien se está en la cancha y se escucha un grito de gol, más aún cuando el tanto es de nuestro equipo.

Así cuando en los próximos días nos pongamos frente al televisor, en ese rito tan obligado como anhelado por los argentinos cada cuatro largos años de espera, y veamos aparecer a la Selección Nacional en la cancha, seguramente pensaremos que los muchachos pondrán todo de sí para volver a ver a la Argentina campeón mundial. Si no sucede así, no importa. Dentro de cuatro años volveremos a tener la oportunidad de apoyar a nuestros jugadores aunque más no sea sentados en el living de nuestra casa, pero transpirando la camiseta como si fuéramos uno más de ellos, como si nuestra casa se transformara en un estadio y la TV el terreno de juego donde reímos o lloramos por cada triunfo o derrota.

Además, en cada mundial cada argentino y cada jugador pasa a tener una sola camiseta: la gloriosa celeste y blanca, la de siempre, la que resistió y venció a los rivales más difíciles sin importarle tener a todo el público en contra, la que llevó a nuestro país a lo más alto del fútbol mundial y la que nos ponemos (¿por qué no?) cuando hay que salir a festejar a la calle por cada victoria.

Vaya entonces desde nuestra PC JUEGOS este más sincero y caro deseo: ***¡suerte muchachos y vamos Argentina!***

Sergio Claudio Michini

SUMARIO



Goles en la PC (pág. 24)



Isle of the Dead (pág. 4)



Litil Divil (pág. 16)



Lost in Time (pág. 46)

novedades





SIMCITY 2000
de Maxis

Del legendario Simcity nace esta nueva versión que es el Simcity 2000, ya comentada en esta sección. La novedad más relevante es que nos llega totalmente en castellano.

En realidad tiene muy poco que ver con la anterior ya sea en lo que se refiere a gráficos, sonido y dinámica del juego.

El menú trae muchísimas opciones más que la anterior y se tienen que controlar más elementos como cañerías de agua, tipos de electricidad, niveles de polución, etc.

Tiene 32 niveles de altitud, pasando por montañas hasta lagos. Podemos colocar una cascada en el parque del centro de la ciudad.

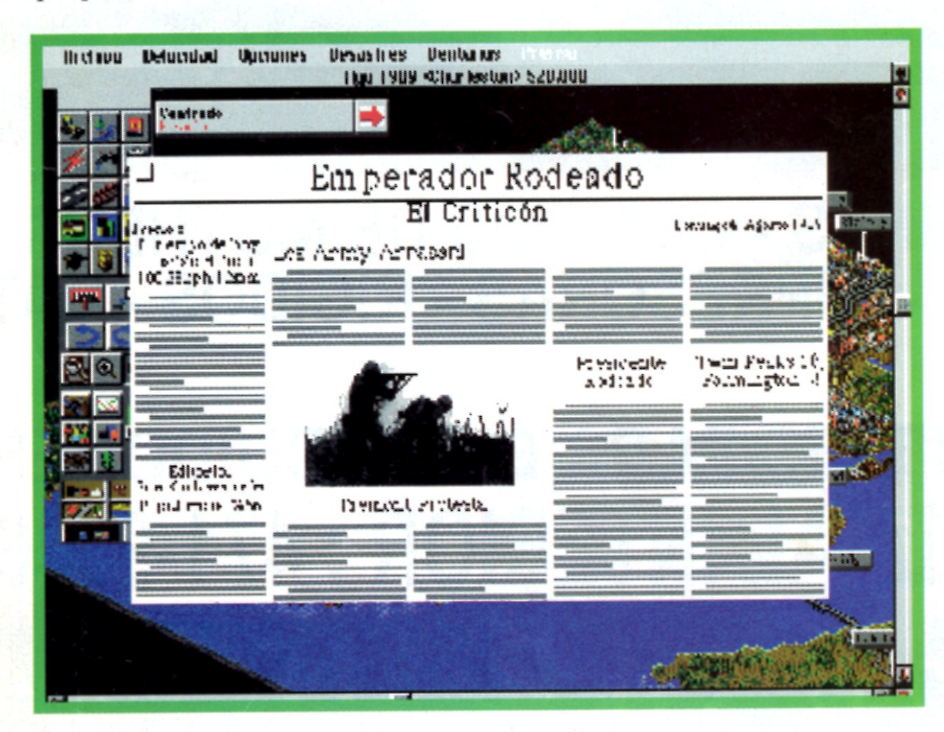


Simcity 2000.

Además, cuenta con varios periódicos donde nos irán marcando la realidad de la obra que estamos haciendo. Entre ellos figuran de distintos estilos como sucede en la realidad, desde amarillistas hasta financieros.

Además de poder modificar los terrenos, también cuenta con la opción de poder colocar volcanes donde más nos guste o talar bosques o plantar uno en donde sea necesario. Es preciso recordar que es muy importante tener un buen proyecto económico y político para evitar fallas en la estrategia.

Existe, por otra parte, la posibilidad de utilizar el truco de Funds. Pero en esta oportunidad no es un truco sin préstamos que nos da el banco al cual le debemos devolver hasta el último centavo con los intereses correspondientes.



Simcity 2000.

Sin duda, la versión anterior perduró durante un tiempo bastante prolongado no existiendo ningún juego de su estilo que lo superara. En síntesis, probablemente este nuevo Simcity va durar mucho más.



ALONE IN THE DARK II
de Infogrames

Totalmente en castellano nos llega la segunda parte de esta excelente aventura-arcade.

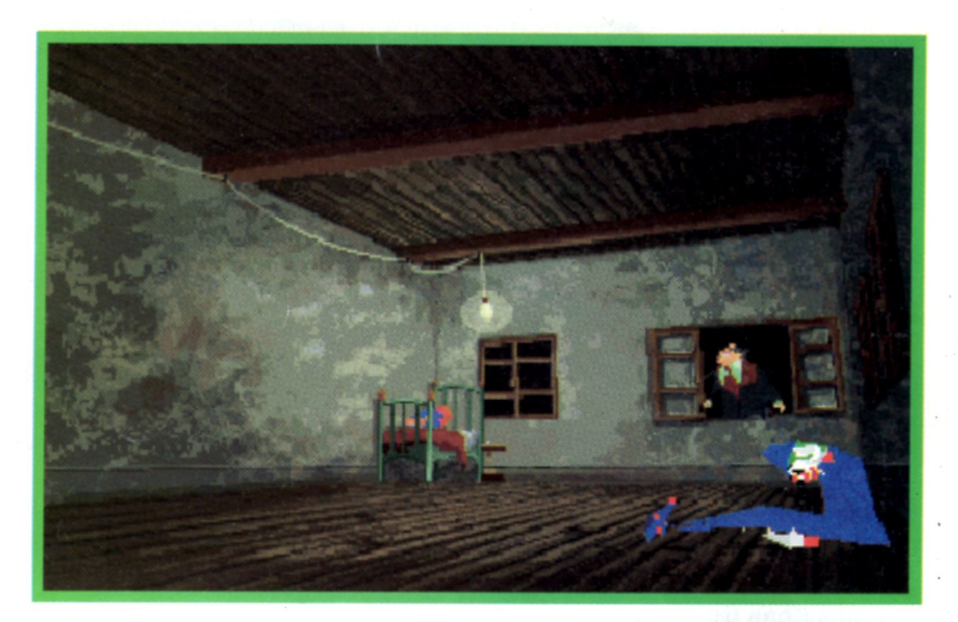
A fines del año 1721, el pirata One Eyed Jack atacaba los barcos que trasladaban mercadería desde las colonias al Reino Unido.

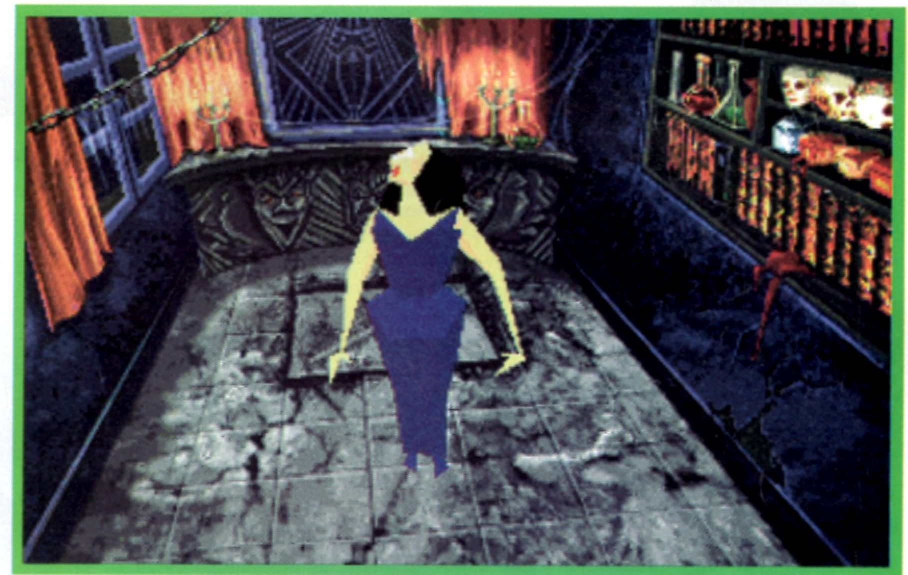
En uno de sus actos de piratería atacó el velero The Flying Dutchman de su majestad, frente a las costas de Haití. Lo único valioso que llevaba era a la joven Elizabeth Jarret.

Luego las imágenes se ubican mucho tiempo después, más precisamente un 24 de diciembre de 1924, en California, en plena ley seca y cuando la mafia controlaba todo el bajo mundo.

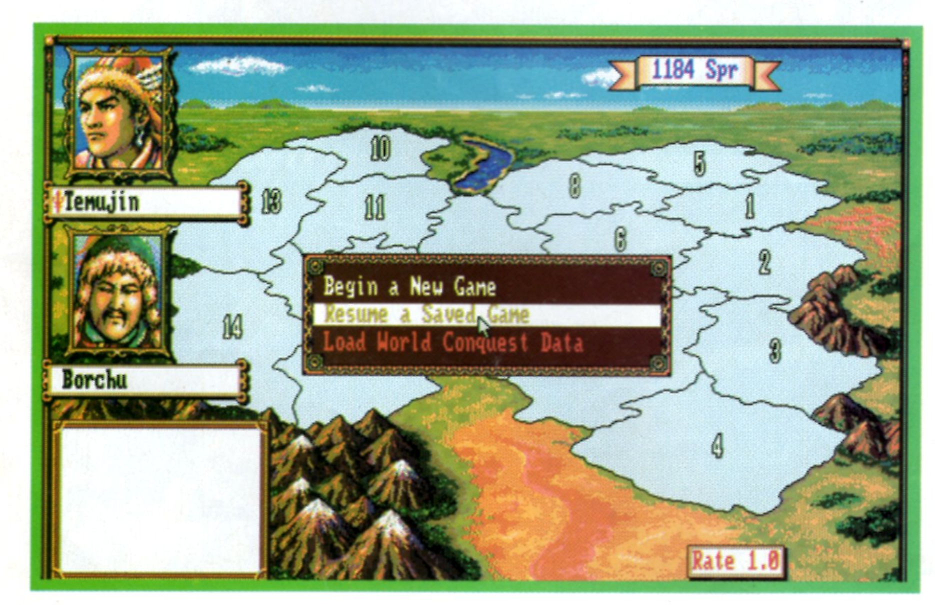
El detective Ted Sticker ha estado investigando el secuestro de una joven por un notorio gángster llamado One Eyed Jack. Ted ha desaparecido desde hace casi una semana y no se tienen noticias de él, por esta razón su amigo e investigador privado Edward Carnaby, nuestro viejo héroe, decide emprender la búsqueda de su amigo.

Entre peligrosos gángsters e ingredientes del más allá se desarrolla esta historia. Queda en manos de aquellos que se quieran introducir en ella, descubrir qué relación existe entre los dos hechos que los separan más de doscientos años.





Alone in the Dark II.



Genghis Khan II.



GENGHIS KHAN II
de Koei

Como su nombre lo indica, este jue-





Genghis Khan II.

go está basado en la historia de las conquistas del famoso líder mongol Genghis Khan.

Como se sabe este guerrero combatió y conquistó Asia Central, manteniendo su poderío militar durante muchos años.

Cuando Genghis Khan llegó al mundo, Asia se encontraba en continuas guerras sin sentido y, lo que es aún peor, sin una causa que las justificara.

Esto hacía fracasar cualquier negociación para terminar con ella.

Al cumplir treinta y tres años, Temujin, tal era su nombre de bautismo, fue declarado Khan de su tribu. El cargo de Khan significaba convertirse en líder de la tribu y guiarla en la guerra.

Genghis Khan extendió su dominio desde China hasta Alemania, asolando y esclavizando a todos los pueblos y ciudades que encontraba a su paso.

Cabe agregar que sólo la vejez y la enfermedad pudieron detener su alocada carrera de conquistar Asia y parte de Europa.

En el Genghis Khan II debemos ejercer las funciones de un Khan y tomar decisiones políticas, económicas y militares.

Cuenta con cuatro escenarios: Mongolia, Grand Ambition, Birth of the Yuan Dynasty; el cuarto sólo es accesible si se completan los primeros tres.

Este juego contiene ricos caracteres, intriga y la posibilidad de ser jugado por varios jugadores a la vez. Aquellos que crean que conquistar el mundo entero es fácil, jugando con el Genghis Khan II se llevarán una verdadera sorpresa.



ISLE OF THE DEAD
de Merit Software

A simple vista parecería lo nuevo en una serie de películas de zombies, pero esto no es precisamente lo que envuelve a la isla de los muertos.

La aventura comienza cuando el avión de nuestro personaje se estrella en una pequeña y misteriosa isla; lamentablemente él es el único sobreviviente y decide recorrer la isla en busca de ayuda, aunque la apariencia de su isla, a simple vista, no habla de ninguna chance de encontrar ayuda o tecnología.

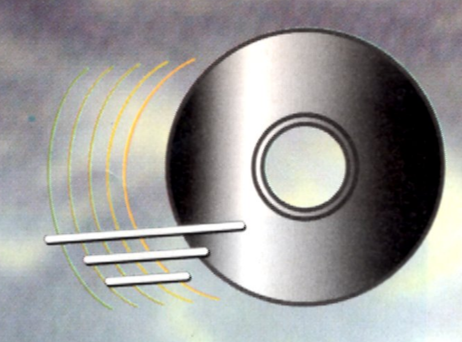




Isle of the Dead.









Martín García 599 (esq. Tacuarí)
(1268) Capital Federal
Tel./Fax: 361-0450

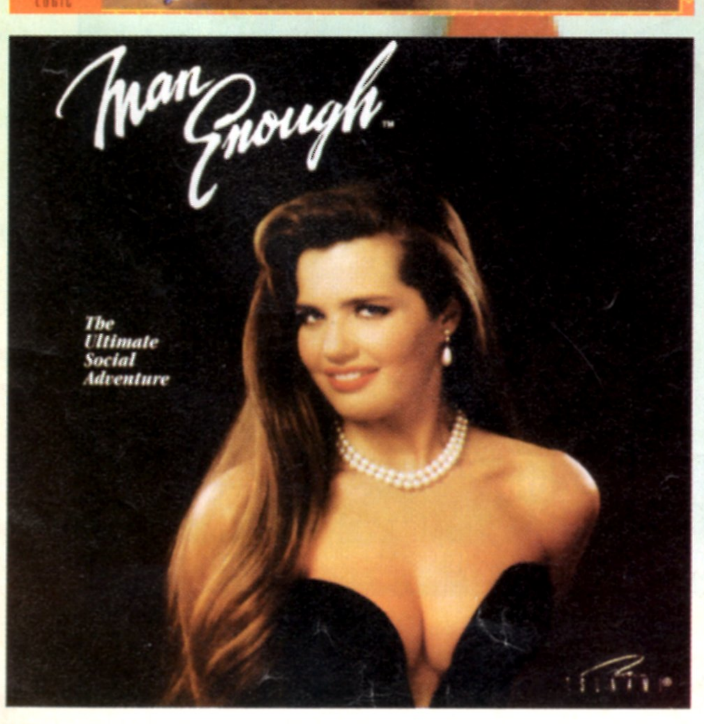
- IMPORTADORES DE JUEGOS EN CD ROM
- ZONAS DISPONIBLES DISTRIBUIDORES
- ENVIOS AL INTERIOR EN 48 HORAS

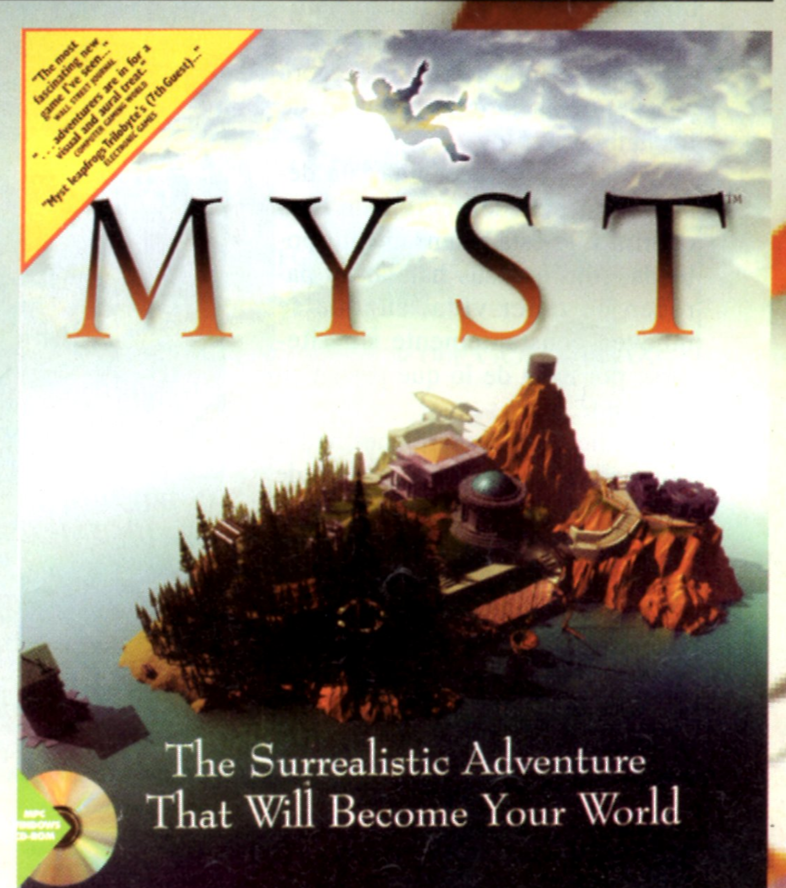
NUEVOS TITULOS:

QUANTUM GATE	MICROCOSM
DAEMONSGATE	LAWN MOWER MAN
WORLD CIRCUIT	REBEL ASSAULT
MAD DOG MC CREE	LANDS OF LORE
RAVENLOFT	PROTOSTAR
IRON HELIX	WORLD OF XEEN
HELLCAB	HIDDEN OBSESSIONS

LINEA EXCLUSIVA DISTRIBUIDORES: 445-8336









Ultima VIII: Pagan.

A pesar de todo, nuestro protagonista decide arriesgarse por la solitaria isla y en su camino se encuentra con una cueva que en su interior tiene un rifle, lo cual le viene de perlas ya que lo único que posee es un libro de frases nativas, un machete, una bengala, un par de pinzas y el compás del avión.

Sobre la playa encuentra unos cuantos cocos, una pistola muy bien conservada y algunas municiones.

Usando el machete, éste se abre paso entre la jungla en busca de los nativos.

A pesar de parecer una isla desierta, nuestro sobreviviente descubrirá que está intensamente poblada, sólo que sus habitantes parecen no tener vida, aunque se mueven constantemente sin alterarse por nada de lo que pase a su alrededor.

Lo único que deseará nuestro sobreviviente es salir sano y salvo de la isla, escapando de los nativos y de quienes los han convertido en zombies, vaya uno a saber para qué extraños fines.

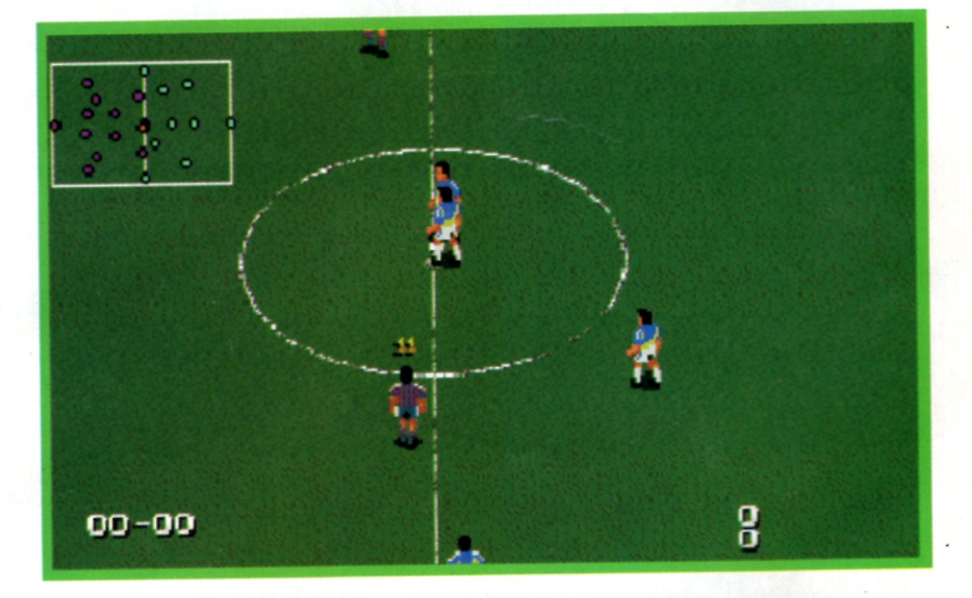
Todo se complica cuando el jefe de la tribu le pide que le ayude a rescatar a su hija quien fue secuestrada por los zombies la noche anterior; para ello deberá buscar a su hermano en la otra punta de la isla. Todos aquellos apasionados por las películas de terror o de acción encontrarán una buena oportunidad para conocer de cerca esta aventura.

ULTIMA VIII: PAGAN

de Origin Systems

Para los amantes de esta serie de aventura en RPG, llega Ultima VIII: Pagan, de Origin Systems.

Como su nombre lo indica, el título de este programa se debe a que se desarrolla en la tierra llamada





Lothar Matthaus.



Lothar Matthaus.

Pagan, donde tiene lugar un suceso inesperado con el Avatar. Este es el último en la serie de juegos de aventuras épicas para computadoras, Lord British traslada el Avatar desde las propiedades de Britannia y presenta una nueva serie de cambios. Los caracteres son grandes y la animación es más fluida. El combate es mucho más un sentimiento de acción que una tradicional atmósfera de CRPG



LOTHAR MATTHAUS
de Ocean

Y como era de esperarse, ante la proximidad del Mundial de 1994, comenzaron a invadirnos los juegos de fútbol.

En esta oportunidad llega desde Alemania –último campeón mundial y destacado protagonista en todas las copas– este muy buen juego que permite ir graduando los niveles de adversarios, tipo de jugadas, control del equipo, vistas de la cámara, etc.

Lamentablemente los equipos ya están formados y no se pueden alterar, pero presenta como aliciente la posibilidad de jugar en las ligas y campeonatos de cinco países europeos.

En este sentido, al menos, nos brinda la opción de ir cambiando



Lothar Matthaus.

de nación.

Otra de las ventajas es la de poder observar el partido mientras se juega, es decir, desde arriba, vista aérea y desde el costado o vista lateral.

Con sólo apretar las teclas de funciones podemos pasar de una a otra instantáneamente.

Cuenta con grabación de jugadas, por lo cual podemos repetirlas tantas veces como queramos y hasta guardar en el disco rígido la jugada en la que hicimos un gol de "cabecita", ya que el juego lo permite hacer.

El Lothar Matthaus es una buena opción como para comenzar a palpitar el Mundial, aunque más no sea con la copa europea.

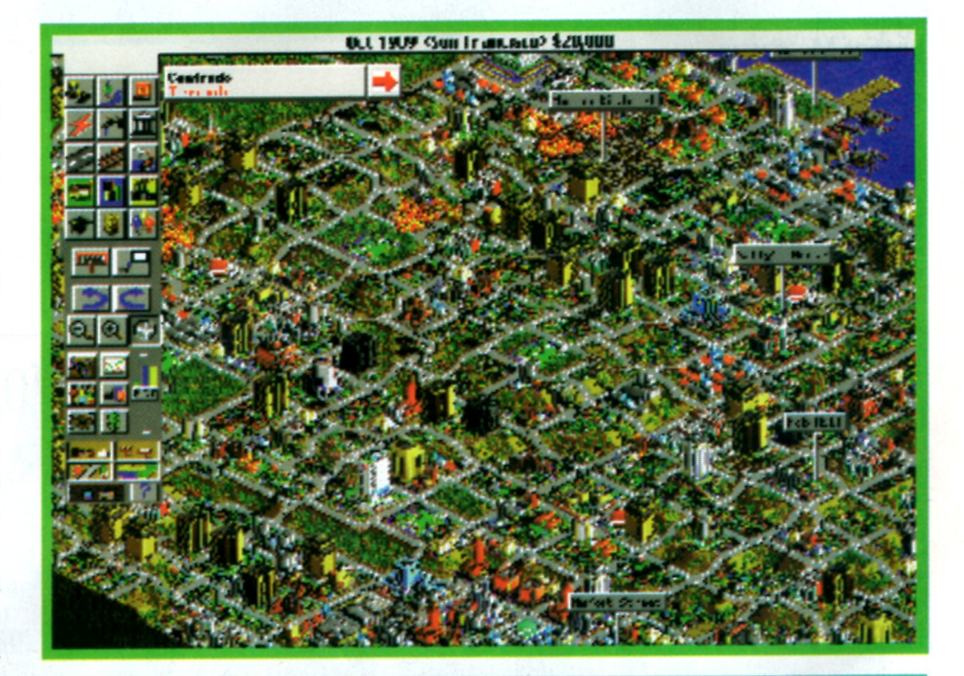


SIMCITY 2000 SCENARIOS VOLUME 1
de Maxis

En esta oportunidad, nos llega un disco adicional al programa original del Simcity 2000 que contiene varios escenarios donde ya están formadas las ciudades y solamente, como si fuera tan fácil, debemos controlarlas y mejorar las condiciones de vida.

Nuestra función estará regulada por los habitantes quienes tienen la última palabra, y el cuarto poder –obviamente, la prensa– se encargará de ayudarnos o hundirnos si estamos haciendo las cosas bien o mal. Entre las tantas ciudades nuevas que se pueden agregar al juego principal, ya sea en castellano o en inglés, podremos demostrar nuestros altos conocimientos en la conducción de una importante ciudad como Washington, Atlanta, San Francisco, Malibu, Chicago, Manhattan, Portland y hasta el centro de las grandes industrias de la computación Silicon Valley.

Qué se puede decir de este juego que ya no se haya dicho, nada, solamente que es excelente.





Simcity 2000 Scenarios Volume 1.

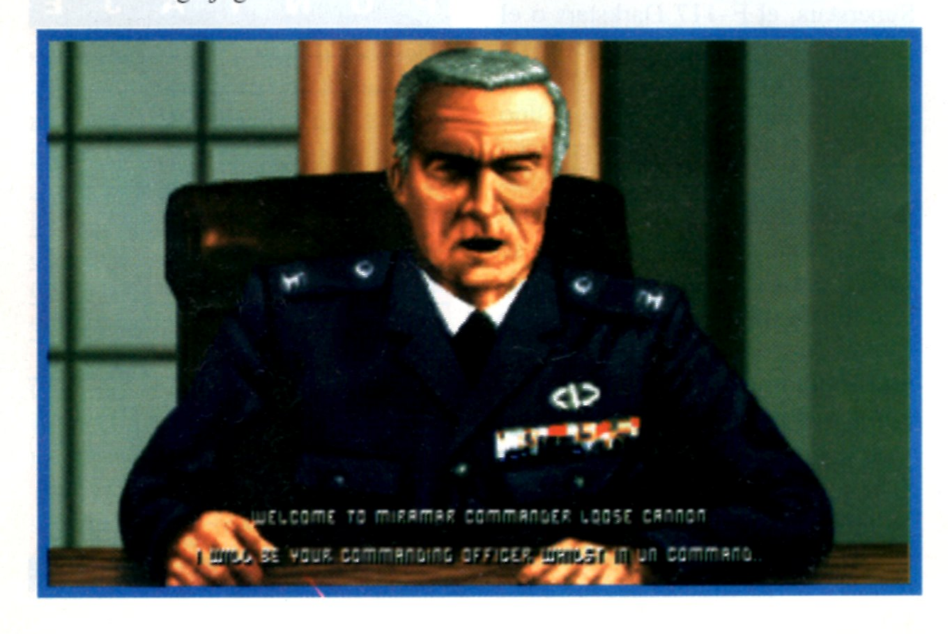
TFX

de Ocean

Existen dos grupos muy distintos a los cuales les agradan los simuladores de vuelo de combate. Un grupo, el de temperamento más tranquilo, desea simuladores de vuelo reales donde el tiempo de vuelo, aprendizaje de manejo del avión y las misiones sean realizadas en tiempo real; esto quiere decir que si tienen que volar por más de una hora para enfrentarse a su enemigo, no tienen el más mínimo problema porque cuanto más real sea el simulador, mejor es. Pero existe otro grupo al cual le gusta los simuladores pero es de temperamento más activo y por esa razón le agrada más que el simulador se convierta en un arcade, donde apenas se despega de la pista ya se entra en combate. Ocean, que en cuestión de juegos tiene una amplia experiencia, supo captar ambos grupos en TFX. Esto hizo posible que el software de entretenimiento se adapte totalmente al gusto de los adeptos a los simuladores y al de aquellos que solamente desean jugar con un excelente arcade.



TFX cuenta con dos posibilidades: si se elige jugar con el nivel básico será un arcade; en cambio si se opta por el nivel más avanzado, se convertirá en un excelente simulador de vuelo de combate. Luego de instalado el TFX en el disco rígido, aparece un menú con las siguientes opciones: la de crear un nuevo piloto o la de cargar un juego anterior. Al final de cada misión se irán incorporando en el currículum de cada piloto las nuevas hazañas realizadas. Este juego permite actuar en distintas modalidades: acción de inmediato, al mejor estilo de cualquier arcade; comandante de las Naciones Unidas en modo de entrenamiento o bien como piloto avanzado debiendo responder a todas las leyes que atañen a cualquier militar, es decir que se lo puede juzgar por su desenvolvimiento en una misión ante un consejo de guerra o, lo que es peor, caer en manos del enemigo, entre otras.



La obtención de puntos se registra cuando se derriban todos los objetivos ordenados, pero si se dispara a diestra y siniestra, destruyendo escuelas, hogares y hospitales deberán enfrentarse serios problemas con los militares y la opinión pública, porque debe recordarse que se está integrando el grupo de paz de las Naciones Unidas. También se obtienen puntos por las proezas aéreas realizadas y sobre todo si las condiciones climáticas son totalmente desfavorables. Según la actuación se podrá subir de rango y pasar de Segundo Teniente a General, pasando por Primer Teniente, Capitán, Comandante, Teniente Coronel y Coronel. Mediante el arcade es el mejor punto de partida para ir conociendo al TFX, debido a que en esta opción no es necesario preocuparse por los despegues, aterrizajes, por sobrevivir o caer en combate o si se pierde el avión ya que en esta opción es imposible chocar la nave.





Este juego presenta una serie compuesta de cinco niveles en los cuales se encontrarán distintos escenarios debido al tipo de terreno, a distintas horas del día, diversos estados climáticos y diferentes niveles de ataques enemigos. El armamento se carga automáticamente según la aeronave elegida, con excepción del F–117 que en modo de arcade no podrá ser utilizado. Los únicos elementos que no presentan desgaste son las municiones y el combustible. Al elegirse Simulador no se obtiene ningún tipo de puntaje, no se entregarán medallas y tampoco habrá consejo de guerra. Pueden elegirse los objetivos, estado del tiempo y hasta se puede comenzar en pleno vuelo o bien desde tierra. Con el Entrenamiento es la mejor preparación para pasar a los niveles superiores. Son solamente diez misiones y con sólo tres tipos de aviones distintos. Según la misión se toma el contacto del avión desde tierra, en vuelo o desde un portaaviones.

Cuando se ingresa en el período de servicio es posible alistarse en uno de los tres escuadrones: el F-22 Superstars, el F–117 Darkstars o el EF-2000 Blue Angels. A partir de alguno de ellos se comenzarán a experimentar las misiones en cada uno de los distintos países intervenidos.

Pero es en los conflictos inmediatos donde el simulador logra aumentar más aún el realismo, donde se deberá estar pendiente de los noticieros para saber los problemas que acontecen en el mundo y donde luego surgirán las misiones para cumplir con el mandato de las Naciones Unidas y responder como un verdadero cuerpo de paz.

Como comandante de las Naciones Unidas, el jugador deberá construir sus propias misiones.

A continuación se brindan algunas nociones para poder comenzar a volar.

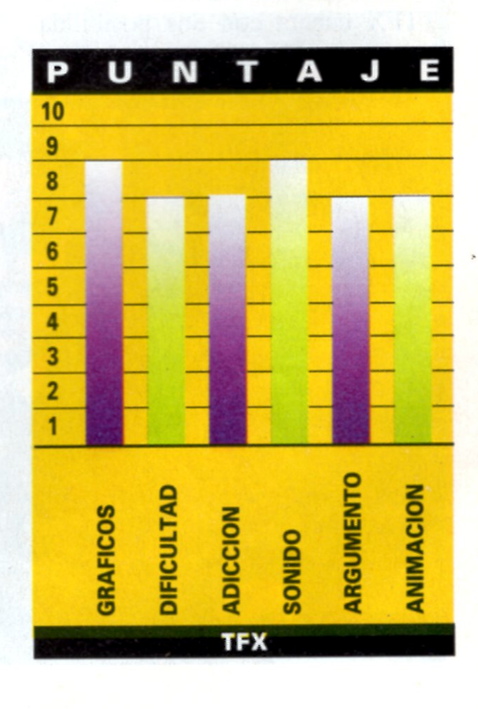
• **El despegue:** cuando se está en la pista, antes de encender los motores, deben verificarse las condiciones meteorológicas, porque si llueve o si está llena de nieve se necesita tener la mayor distancia posible para poder despegar, igual que si el avión está cargado en su totalidad con armas y combustible, o si hay viento de cola.

Si se vuela un F–117 se debe poseer mayor distancia de despegue que si se lo hace con un EuroFighter o un F–22.

• **En vuelo:** cuando se vuela con rumbo constante deben tenerse niveladas las alas. Esto se logra cuidando que el horizonte también esté nivelado. Para volar a una altura constante el indicador deberá estar en cero.

• **Los virajes:** este cambio de dirección horizontal debe hacerse a baja velocidad ya que, por lo general, los aviones sólo pueden realizar virajes llanos y no pueden usar los timones para cambiar la dirección de la nariz del avión. Al realizar un viraje se usa una parte de la fuerza de sustentación para mantenerse en vuelo, el resto de la fuerza se utiliza para cambiar de dirección.

• **La fuerza G:** al volar el efecto de



la gravedad no se siente, en este caso actúa de manera homogénea sobre la nave, es decir se mantiene constante en todo el cuerpo. Una de las leyes de la física dice que para una fuerza existe otra igual pero en sentido contrario, el caso de la fuerza de gravedad.

En cambio, cuando se vuela en un caza durante un viraje pronunciado se siente que el cuerpo se acelera en la misma dirección que el viaje del avión. Cuando se mide la fuerza se la relaciona con su peso.

Esto hace que cuando el avión comienza a ascender vertiginosamente se haga más lento y con más fuerza y suceda lo contrario cuando realizamos una picada veloz.

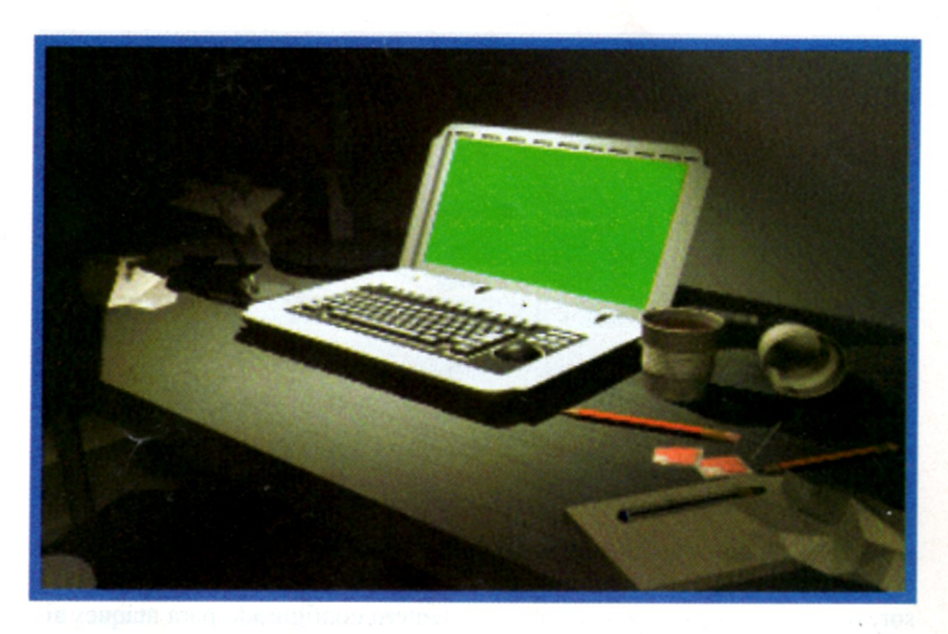
Al realizar estas maniobras se producen cambios físicos. Por ejemplo, cuando se asciende bruscamente la sangre se acumula en la parte inferior del cuerpo, sintiéndose una especie de pérdida de conocimiento y la visión se pone oscura; si se produce un desvanecimiento se denomina G-Loc, en cambio si se desciende a gran velocidad la sangre se dirige a la parte superior del cuerpo entonces la visión es totalmente roja.

• **El aterrizaje:** como en la vida real, ésta es la parte más difícil de cualquier simulador. Al encontrar una pista aliada debemos seguir las instrucciones del rumbo indicado y luego verificar la velocidad que necesita para que el avión pueda aterrizar; en el manual del juego se menciona la que corresponde a cada uno.

Cuando se está en el ángulo correcto y a la velocidad que corresponde debe bajarse el tren de aterrizaje y comenzar a bajar la velocidad lentamente, pero debe tenerse mucho cuidado cuando se baja la nariz del avión porque aumenta la velocidad de caída.

Una vez que se toque tierra se activan los frenos del tren de aterrizaje y cuando la velocidad llegue a cero deben apagarse los motores.

En este juego el único que está diseñado para aterrizar en un portaaviones es el F-22. Para hacerlo se debe enfrentar a la pista por babor,



mantener el ángulo que corresponde y bajar el gancho de frenado. El aterrizaje tiene que iniciarse entre el inicio de la cubierta y los cables de frenado. Si no se logra habrá que intentarlo nuevamente, tratando de evitar cualquier impacto ya que sería fatal, como en la mayoría de los casos.

• **Las emergencias:** durante los combates podemos sufrir muchas averías y esto puede hacer aún más peligroso el aterrizaje. Siempre es más conveniente un aterrizaje forzoso que eyectarse y perder el avión.

HARD REQUERIDO

80386 O MAYOR	SOUND BLASTER, AD LIB
4 MB	TECLADO, MOUSE, JOYSTICK
IMPRESCINDIBLE	VGA

Cuando la nave se queda sin combustible existen dos caminos: buscar una pista aliada o bien tratar de hacer contacto con la nave nodriza KC.

Los aviones caza pueden enfrentarse a los siguientes siete tipos de misiones:

• **Interceptor:** se ha realizado el despegue de emergencia para interceptar a los aviones enemigos y debe evitarse por todos los medios que cumplan con su objetivo.

• **Superioridad aérea:** debe controlarse el espacio aéreo derribando todos los aviones enemigos que se encuentran dentro del espacio que ocupa la nave.

• **Antiblindaje:** deben utilizarse varios tipos de bombas para inutilizar a los tanques y vehículos blindados.

• **Apoyo aéreo a las fuerzas terrestres:** deben apoyarse y defender a las tropas y sus bases en tierra.

• **Interdicción:** debe destruirse el objetivo terrestre previamente fijado.

• **Suprimir la defensa enemiga:** el objetivo es destruir los radares o bases.

• **Marítimos:** sobrevolar el mar y destruir a los aviones o barcos enemigos.

En cuanto a las misiones que posiblemente deban ser cumplidas se encuentran:

• **Somalia:** la misión es Restaurar la esperanza II. El hambre ha vuelto y



los tiranos están en pie de guerra. Las Naciones Unidas deberán resolver esta situación que se está convirtiendo en un horror para todos. El objetivo es destruir a todos los agresores.

• **Colombia:** la guerra contra las drogas. El gobierno ha sido derrotado y ha estallado una guerra civil entre la nueva fuerza de los jefes de la droga y los soldados leales al régimen anterior. Las Naciones Unidas no suelen tomar parte en estos asuntos internos, pero si los que ganan son los jefes de la droga eso sí tendría connotación mundial.

• **Libia:** el dictador de este país ha denegado el acceso a los inspectores que desean verificar la existencia de instalaciones de armamento nuclear. De las Naciones Unidas depende que el dictador permita su ingreso.

• **Yugoslavia y la crisis de los Balcanes:** sigue siendo el polvorín de Europa, y esta vez ha estallado la guerra al intentar los serbios y los croatas invadir Bosnia violando la zona de seguridad declarada por las Naciones Unidas.

• **El Atlántico Sur:** en algún lugar del sur de Georgia... en 1999, se ha descubierto el yacimiento petrolífero más grande hasta la fecha y los países circundantes intentan tomar el lugar. Argentina dispone de los derechos supremos pero otros países sudamericanos desean el petróleo con tal ambición que no repararían en iniciar una guerra. Y además en la zona desapareció una nave que contenía una importante carga de plutonio como para construir 200 bombas nucleares. Se ha recurrido a las Naciones Unidas para que investigue el caso. Dentro de los aviones que pueden elegirse se encuentran los siguientes:

• **Eurofighter 2000:** es un avión de caza ligero y muy ágil, de plano delantero configurado para ataques aire-aire (es de origen alemán), pero cuenta con la subvención de otras tres naciones europeas. El nombre original era EFA, pero luego del acuerdo cambió el nombre por el cual se lo conoce actualmente.

• **Lockheed F-117a Stealth Fighter:** es un caza de ataque nocturno con perfil antirradar y bajas emisiones IR. Luego de algunos modelos experimentales, la empresa Lockheed Advanced Development Company logró la subvención de las fuerzas aéreas de los Estados Unidos para su producción. Esta aeronave tiene un complejo equipo antirradar.

• **Lockheed F-22 Superstar:** es un caza con capacidad antirradar de gran tamaño y superioridad aérea. Tiene un papel secundario en los ataque terrestres. Las fuerzas aéreas de los Estados Unidos tomaron la decisión de incorporarlo dentro de sus filas debido a su gran tamaño y a la escasa necesidad de pista que necesita para poder despegar.

Y por último contamos con una extensa lista de armamentos que pueden transportarse en cada uno de los aviones.

• **Cañón M61b:** tiene una alta velocidad de disparo de proyectiles de 20 mm a una velocidad de 6.000 disparos por minuto. El único avión que no lo posee es el F-117.

• **AIM 9S:** misil aire-aire con cabeza buscadora de calor.

• **ASRA AM:** este misil es igual al anterior. Es el mejor en combates cerrados y de trayectos cortos.

• **AMRA AM:** igual que el anterior pero con mayor alcance. La designación de los objetivos puede ser más lejos que el alcance del campo visual.

• **AAAM:** se trata de un misil de largo alcance. Posee sistemas guiados y radar activo.



• **AA-ARM:** tiene un alcance de 200 km y posee un radar activo.

• **MK82:** bombas de acero no guiadas.

• **GBU "PAVEWAY":** son bombas guiadas por láser desde la nave. Los modelos son GBU 10, GBU 12,

GBU 16, GBU 24, GBU BLU 109.

• **CBU 55:** es una bomba guiada por láser, de gran onda expansiva.

• **CMB 18:** cuando se la utiliza, se desprenden bombetas antipistas.

• **CSW:** bomba de gran alcance.

• **Durandal:** otro explosivo antipista. Este misil penetra el hormigón de la pista unos 400 metros antes de explotar bajo tierra, causando la inutilización de la pista de aterrizaje.

• **AGM 65E:** es el conocido "Macerick", este misil es guiado por televisión.

• **AGM 109:** es un misil crucero para ataque de aeródromos.

• **AGM 88:** es un misil antirradiación de gran velocidad. Busca las transmisiones de radar emitidas por el enemigo y hace impacto contra el generador de dichas ondas.

• **AGM 122A:** misil teledirigido de gran velocidad.

• **AGM 84:** misil antibuque, también llamado Harpoon. Con sólo su impacto puede hundir barcos de gran tamaño. Un dato al margen: este juego se presenta en diskette y para aquellos que tengan drive de CD-ROM, podrán disfrutar de una versión más completa.



Hasta aquí llegó la breve reseña de este excelente simulador de aviones de combate. Indudablemente, este juego llegará a ser un apasionante arcade que hará surcar los cielos a todos los fanáticos de la aviación por mucho tiempo.

Distribuye Microbyte.

Adrián Ellis
E-mail (MP OnLine!): aellis

ARCADE

LITIL DIVIL

de Gremlin

NUESTRA TAREA ES LA DE CONDUCIR A MUTT A LO LARGO DE LOS CINCO NIVELES DEL LABERINTO DEL MUNDO SUPERIOR. PASAR POR TODOS LOS PROBLEMATICOS TUNELES Y POR MAS DE CUARENTA HABITACIONES CON ACERTIJOS Y DESAFIOS.

Las arenas del reloj de la eternidad caen lentamente, sin esperar a nadie. Aquí, en el submundo, cada día es igual al anterior y sin ninguna clase de duda al siguiente. El tiempo transcurre lentamente y la monotonía se rompe solamente una vez al año cuando la reunión del Gran Consejo tiene lugar en la Cámara de los Ancianos, y que casualmente es hoy...

Todos los ancianos del submundo acuden a esta espectral y portentosa ocasión ya que es la única vez que algo sucede. Es aquí donde encontramos a Mutt. Mutt pasa todos los días ocupado en dormir. Siempre está dormido y sólo se despierta para comer y rascarse. A su manera, es feliz mientras pueda rascarse, dormir y soñar sueños de diablos. Encontramos a Mutt enfadado en las sombras. Odia las reuniones del Gran Consejo porque rompe su rutina. Tiene mucho que dormir para ponerse al día, pero aún no sabemos por qué está aquí.

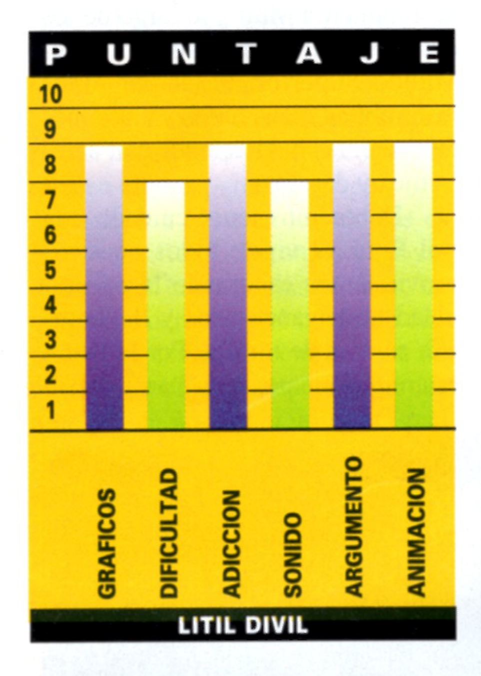
Este no es un Consejo ordinario ya que ésta es la ocasión de decidir quién será elegido para adentrarse en el Mundo superior a través del Laberinto del Caos y recoger la Pizza Mística de la Abundancia. Cada año uno de los diablos es elegido. Cada año uno se aventura pero ninguno ha regresado jamás.

El Gran Consejo reunido para designar al Elegido tradicionalmente se celebraba por medio de rituales y misticismos pero hoy en día encuentran más sencillo hacerlo por sorteo. Es aquí donde encontramos a Mutt y donde la ceremonia está a punto de comenzar. Nos encontramos en la reunión del Gran Consejo. Esta propicia ocasión ya se está desarrollando y la tensión se acumula en el silencio absoluto. Incluso las flameantes llamas de las velas suenan como truenos. Nadie quiere ser elegido. Cada diablo, por turnos, llega hasta el caldero y saca un palito. Como siempre una batalla mental se desarrolla ya que los diablos intentan controlarse mentalmente los unos a los otros, como en un spaghetti western. No importa, todos deben hacer su elección. Tan claro como que la noche sigue al día, Mutt llega al caldero. Observa atentamente su interior, lleno de palitos, la tensión sube, las llamas de las velas se hacen más pequeñas mientras decide. Finalmente en silencio hace su elección metiendo decididamente su mano en el caldero.



Con una mirada triunfal Mutt muestra su palito. ¡Pero es el más pequeño de todos los que ha visto en su vida!

Mutt se queda pasmado mientras que alrededor suyo el sentimiento de la ceremonia cambia dramáticamente. Todo el mundo se relaja; es







como si el profesor de matemáticas hubiera preguntado a nuestro compañero de banco algo que nosotros realmente no entendimos. Ahora todo el mundo se muestra amigo de Mutt y le comentan la suerte que ha tenido.

Todos le dan golpecitos en la espalda diciendo "machote" y le gritan para conseguir sus rellenos favoritos. El Gran Consejero le da una palmadita en la cabeza y dice: un muchachito con un duro trabajo que hacer. Mientras que el resto de los diablos lo empujan y arrastran hasta la entrada del Laberinto. Aún se oyen gritos de los diablos más optimistas que piden la pizza de anchoas y alcaparras, mientras que los más realistas luchan para ver quién llega antes a su cama. El laberinto está cubierto de letreros de tipo de "No tengas esperanzas..." y Mutt parece una patética imagen de tristeza delante de la temible puerta.

El resto de los diablos totalmente insensibles a los ruegos de nuestro héroe le dan la palmadita final y Mutt comienza el difícil viaje. Como sabemos, Mutt ha sido seleccionado para entrar en el Laberinto del Caos y embarcarse en la aventura más grande de su vida. No está nada contento, ¿por qué





tiene que ser él quien vaya a recoger la pizza?

Como la mayoría de nosotros, él no tiene ninguna gana de ir. Irá si lo obligamos o incluso si alguien va con él pero no le pidamos que vaya solo, porque no quiere y en cualquier caso no es justo.

HARD REQUERIDO

80286 O MAYOR

SOUND BLASTER, AD LIB

640 KB

TECLADO

IMPRESCINDIBLE

VGA

Mutt está convencido que el mundo se ha vuelto contra él.

Es como cuando vamos a la oficina y estacionamos el auto en el mismo lugar en el cual lo hemos estado haciendo en los últimos cinco años. Hemos tenido el mismo auto todo este tiempo y tenemos cierta amistad con el guardia de seguridad, quien siempre nos saluda con un "Buenos días, señor", pero un día nos olvidamos el pase y el guardia no nos deja entrar alegando que podemos ser cualquiera y que no va a arriesgar su puesto de trabajo. ¿Entienden lo que digo?

Pero dejemos de lado la introducción y pasemos a comentar el objetivo del juego. Nuestra tarea es la de conducir a Mutt a lo largo de los cinco niveles del Laberinto del Mundo Superior. Pasar por todos los problemáticos túneles y por más de cuarenta habitaciones con acertijos y desafíos.

Deberemos tener cuidado con el Ente, él vigila todos nuestros movimientos esperando la oportunidad de engancharnos y llevarnos a la cámara de tortura. Por lo tanto, estaremos atentos a la barra de sa-





lud y trataremos de no tardar demasiado. Como ya sabemos, aunque nos parezca raro, Mutt va a recoger una pizza.

Cuando nos dirijamos al Mundo Superior tendremos que liberar a las almas perdidas de los desgraciados diablos (aquellos que no tuvieron la suerte de poder recoger la pizza) y que nos permitirá progresar al nivel siguiente.

Necesitaremos tres artículos para poder hacer esto y los encontraremos en alguna parte del juego.

Manejar a Mutt en los túneles es muy sencillo. Utilizamos el joystick para ir hacia adelante, atrás, izquierda o derecha y el botón de disparo para saltar. Encontraremos un número de objetos dispersos por los túneles que nos serán útiles al igual que cierto número de pequeños fosos y trampas que nos perjudicarán.

Cuando lleguemos a una puerta pulsamos el botón de disparo para permitir que Mutt la abra de una patada o usando la llave si es que tiene una.

Cada parte que visitemos del Laberinto aparecerá en la parte izquierda superior de la pantalla en el auto mapeado.

Para ver el inventario de todos los objetos que hayamos conseguido, pulsamos los dos botones de disparo simultáneamente mientras permanecemos quietos en los túneles. Cuando hayamos completado la inspección, pulsamos dos veces para volver al juego.



En las habitaciones es donde realmente se desarrolla el juego. Cuando Mutt abra la puerta se encontrará en una habitación con puzzles para resolver o algún terrorífico adversario que enfrentar.

En cada habitación cada opción de joystick activará un movimiento o acción diferente.

Deberemos adivinar cuál es el objetivo en cada una y cómo lo debemos conseguir. La clave está en experimentar.

Encontraremos algunas habitaciones imposibles. Si tenemos algún objeto, Mutt sabrá instintivamente cómo utilizarlo.

Nos será de gran ayuda el conocer todos los movimientos del joystick tan pronto como entremos en una habitación, pero algunos no funcionarán a menos que Mutt haya completado una tarea.

Todas las habitaciones excepto las de las golosinas y las de Salvar desaparecerán mágicamente una vez completadas.

Las habitaciones de las golosinas están situadas cerca del comienzo de cada nivel.

Cuando entremos, una selección de golosinas disponibles aparecerá. Pasamos de una a otra utilizando el joystick o teclado y pulsamos disparo cuando la que queramos comprar se haya iluminado. En las habitaciones de Salvar, hay una situada en cada nivel.

Si queremos salvar el juego en este punto, movemos a Mutt hacia la cama usando el joystick o teclado, Mutt podrá tener un merecido descanso y nosotros podremos Cargar/Salvar.

Si deseamos lo contrario, usamos el joystick nuevamente y Mutt saldrá de la habitación.

Con este resumen creemos que te será más fácil completar el juego, pero te recordamos que las nuestras sólo son ayudas, el éxito depende sólo de tu ingenio y habilidad.

Buena suerte y disfrutá de la pizza cuando la encuentres.

Distribuye Microbyte.

Hugo Fernández
E-mail (MP OnLinel): hfernandez

EL 14 DE JULIO COMPUSOUND ESTARAN JUNTAS EN LOS

Decidimos celebrar la salida de COMPUSOUND con una Edición Extra de COMPUMAGAZINE. El contenido de esta edición estará basado en los siguientes cinco temas:

Sonido en la PC
Aprovechando la salida de COMPUSOUND, decidimos hacer una serie de coberturas que compartieran un común denominador: el sonido. Es por eso que escribiremos sobre sonido digital y tridimensional virtual. Comentaremos los mejores CDs con archivos de sonidos. Describiremos los programas shareware más reconocidos para el manejo de sonido.

Nota sobre COMPUSOUND
Publicaremos los detalles de su fabricación y funcionamiento. Antecedentes en la materia.
Le diremos cómo editar música para tocar con la interfase y con qué otras es compatible. Daremos a conocer el listado completo de juegos que corren con COMPUSOUND y cómo puede interactuar con placas de sonido. Más que una nota publicaremos el manual de la interfase COMPUSOUND.

Cobertura COMPUTACION '94
Le brindamos un panorama global de lo que será la Feria de Computación más importante del país. Un mundo de soluciones que incluye lo último en hardware, software, comunicaciones, servicios, accesorios, insumos y mucho más; con detalles de la organización, el listado de los participantes y lo más importante, con todas las ofertas. Luego de leer este informe su único problema va a ser controlar la ansiedad hasta el 12 de agosto.

Cupones de Descuento
La Edición Extra se pagará sola. En ella incluiremos una serie de cupones de descuento que le permitirán recuperar varias veces el precio pagado por la Edición Extra de COMPUMAGAZINE. Compre de todo en COMPUTACION '94, pague con nuestros cupones y guárdese el cambio.

Noticia Espectacular
Es un secreto, no se la podemos comentar... Sí, está relacionada con COMPUSOUND, pero no nos comprometa, no podemos adelantarle nada... Por favor, no insista.
Le aseguramos que lo va a entusiasmar.

Lo esperamos el 14 de julio,
en kioscos de todo el país con: COMPUSOUND,
Cupones de Descuento para COMPUTACION '94,
la mejor información y
una noticia espectacular.



Y COMPUMAGAZINE EXTRA
KIOSCOS DE TODO EL PAIS.

COMPUSOUND, la exclusiva interfase de sonidos de COMPUMAGAZINE, puede ejecutar archivos de sonido, bajo los formatos más populares. Es fácil de instalar y usar, y –lo que es más importante– será distribuida junto a la Edición Extra Nº 2 de COMPUMAGAZINE.

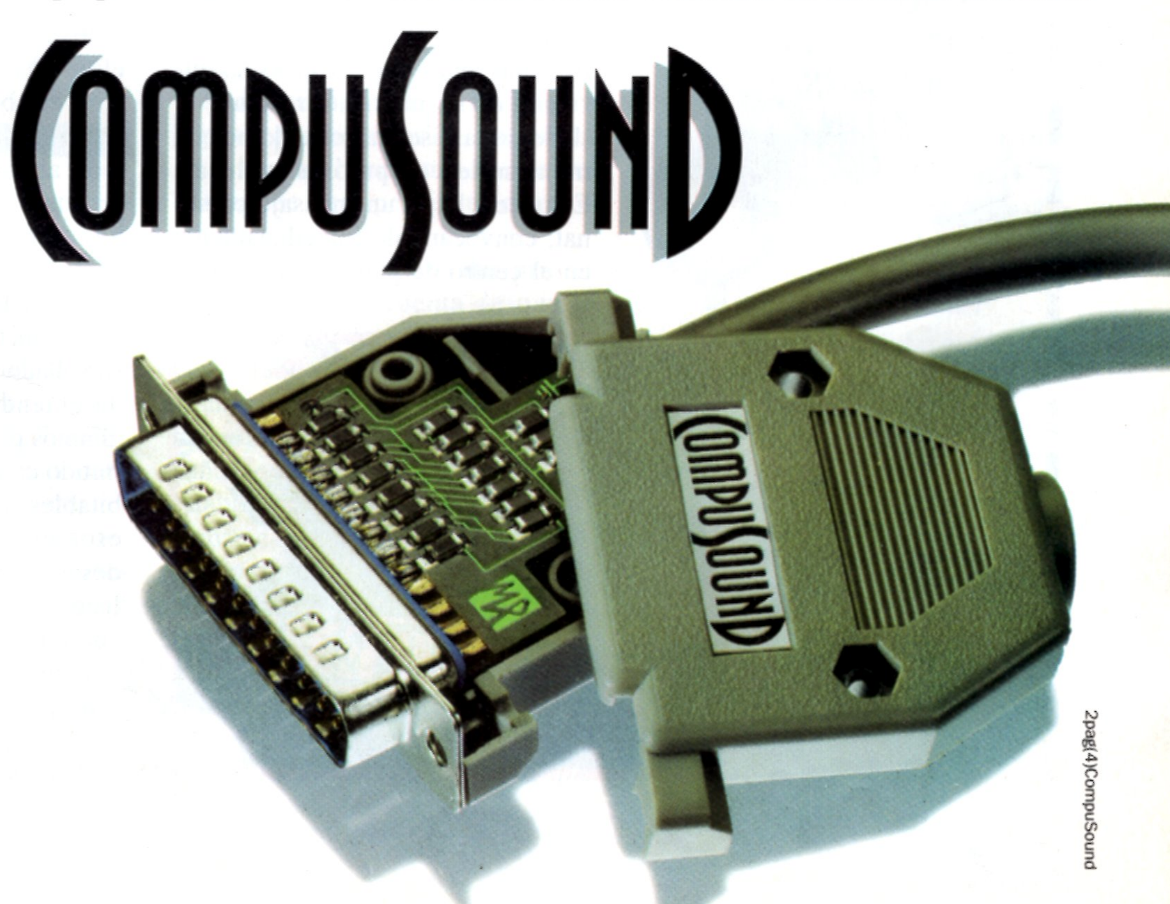
Con COMPUSOUND podrá escuchar, con excelente calidad, música y voz digitalizada a través de la utilización de archivos .VOC, .MOD, .WAV y .SND.

Podrá correr el programa PLAYPC de los COMPUMAGAZINE UTILITIES y escucharlo claramente en su equipo de audio. Las interfases COVOX, INTERSOUND y DAC son totalmente compatibles con COMPUSOUND.

Podrá utilizar COMPUSOUND con juegos para PC, para reproducir voz digitalizada y música en general, para crear música y para reproducir la voz incluida en las aplicaciones o en los archivos .BAT que usted cree.

COMPUSOUND se instala en un dos por tres, simplemente uniendo con ella la salida para impresora de su computadora y la entrada AUX ó CD del equipo de audio. No hace falta setear switches ni instalar drivers.

COMPUSOUND



Computación a todo nivel.

2pag(4)CompuSound

IN EXTREMIS

de U. S. Gold

CON ESTE FASCINANTE ARCADE TENDREMOS LA POSIBILIDAD DE METERNOS EN LA PIEL DE BOB JONES, INTEGRAR LA FLOTA ESPACIAL Y RECUPERAR UN LABORATORIO PERDIDO EN EL ESPACIO.

La compañía U.S. Gold nos invita a entrar en la realidad virtual de In Extremis. Debemos mantenernos alertas ante las ingeniosas trampas que nos aguardan a lo largo de los sinuosos pasillos de una gigantesca nave espacial y fulminar a las degeneradas bestias alienígenas que nos atacarán en cuanto nos vean. La tecnología que alberga el mundo virtual nos sumerge en una atmósfera terrorífica que nos mantendrá en ascuas.

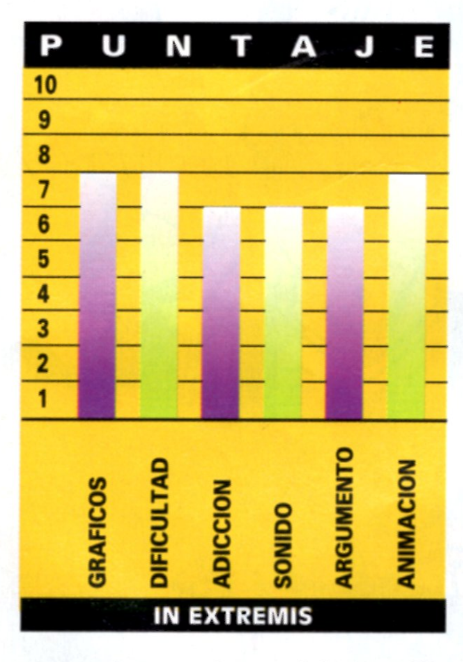
El juego comienza cuando Bob Jones se encuentra somnoliento delante de sus pantallas de control, su zonda de exploración flotaba por el espacio, su mente estaba en sus muy demasiado cortas vacaciones en el satélite artificial Rubia. Sólo tres días antes había estado disfrutando de un momento relajante al lado de la piscina, rodeado por un montón de voluptuosas bellezas. Entonces, llegó un mensaje personal, convocándolo inmediatamente en el centro de patrulla más cercano. Luego todo pasó muy rápido, apenas llegó al lugar fue repatriado al planeta Tierra, al Palacio Presidencial Mundial. Su comandante lo estaba esperando allí; él tampoco tenía la menor idea del motivo por el cual habían sido convocados allí con tanta urgencia. Otros patrulleros, incluidos algunos de los mejores, también habían sido llamados. Una misión de las más importantes estaba claramente en discusión. Sus conjeturas se confirmaron muy pronto con la llegada de los jefes de Estado y generales de la armada de más alto rango.

Una vez que todos estaban reunidos, el Ministro de Defensa comenzó a hablar. Les dijo que una misión muy importante había sido el motivo por el cual convocaba a la élite de la flota espacial; esta misión estaba íntimamente ligada al envío de laboratorios de investigación al espacio, en misiones ultra secretas, ya que en ellos se realizaban investigaciones genéticas y bacteriológicas que no podían realizarse en lugares poblados de ningún planeta. Gracias al trabajo desarrollado por estos laboratorios, se ha entendido cómo sobrevivir en algunos planetas, e incluso han permitido crear satélites artificiales habitables. Lamentablemente uno de esos espléndidos laboratorios ha desaparecido. Nada se sabe de él, luego de recibir un corto S.O.S. Se desconoce la razón de su desaparición. Sin embargo, los sistemas de protección siguen funcionando, ya que los sistemas de radar no han localizado el laboratorio.



Sin lugar a dudas, la tripulación corre un gran peligro, sin mencionar la importancia de los experimentos riesgosos que se estaban realizando en él; dejar una nave como esa sin rumbo podría causar una catástrofe. Es por esta razón que los hemos llamado, los necesitamos para localizarla.

De repente Bob Jones se despertó por una alarma del sistema de radar de su nave. Examinó ansiosamente las diferentes pantallas delante de él. Acababa de detectar una enorme nave no identificada. Después de varios intentos sin éxito para establecer contacto con la extraña nave, Bob Jones mandó un mensaje al centro de control espacial, especificando las coordenadas y características del encuentro. La misteriosa nave parecía estar abandonada, flotando por el espacio.



Unos minutos más tarde, la zonda recogió un mensaje. El centro de investigaciones BETA 217 había respondido a su mensaje. Las noticias habían provocado un cierto revuelo entre los altos rangos del ejército. Se le dieron instrucciones de no perder contacto con la nave bajo ninguna circunstancia. Las autoridades mandaron inmediatamente un equipo de expertos para analizar la nave.

Justo cuando Bob Jones estaba estableciendo un rumbo para que su zonda pudiera seguir el de la misteriosa nave, su sistema de alarma se volvió a activar.

La computadora de su nave señaló una falla en el regulador de energía. Los reactores se estaban recalentando. Una rápida comprobación indicó que el desastre era inminente, los reactores no serían capaces de aguantar semejantes temperaturas durante mucho tiempo más. La zonda estaba a punto de explotar.

Bob Jones tenía que tomar una decisión urgente. Desafortunadamente, sólo podía optar por una solución.

Envió inmediatamente un S.O.S y luego se puso rápidamente su traje espacial, listo para abandonar la nave. El calor que se filtraba en la cabina de mandos empezaba a volverse insoportable.

Descubrió una pequeña apertura en el casco de la nave abandonada, lo suficientemente grande para que pasara un hombre. Con la esperanza de que ese fuera un camino hacia el interior de la nave, se decidió a seguir. Pero, incluso antes de que pudiera alcanzar la apertura, se produjo un destello cegador seguido de un golpe ensordecedor.

Su nave acababa de explotar y desintegrarse en el espacio.

Al instante fue empujado contra la pared por la explosión. Su cabeza se le fue tan hacia atrás dentro del casco que casi perdió el conocimiento.

Cuando se recuperó del primer impacto, se dio cuenta de que la macrocomputadora de su traje espacial estaba señalando un mal funcionamiento en su aparato respiratorio. La entrada de aire había sido dañada y los cilindros de oxígeno se estaban acabando mucho más rápidamente de lo que deberían. Inmediatamente se arrojó hacia la apertura que había descubierto.

Luego de esta introducción, nosotros seremos el patrullero Bob Jones, y debemos recorrer la nave para averiguar qué ha sucedido con la tripulación mientras espera que llegue el equipo de rescate que ha sido enviado para recuperar el laboratorio.

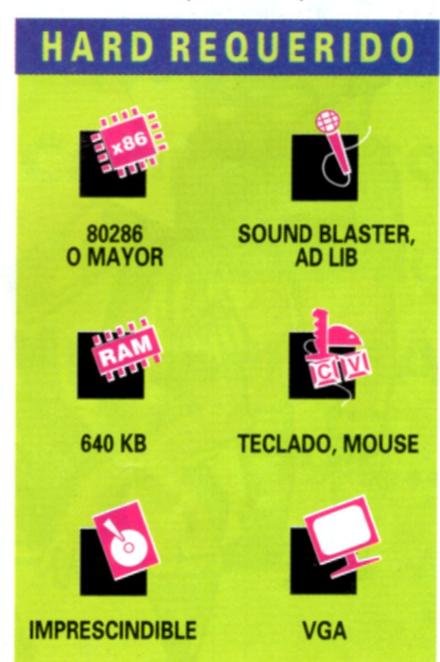
Por suerte, Bob cuenta con un excepcional traje espacial del siglo XXI dotado de microcomputadoras que controlan todos los instrumentos, el oxígeno y hasta sus funciones vitales.

Como para todo patrullero, las armas se han convertido en herramientas valiosísimas para las misiones que deben llevar a cabo. De hecho utilizan diferentes tipos de armas de varias categorías, sin embargo la más utilizada sigue siendo la pistola automática LG 200 M, arma de reglamento de los patrulleros. También poseen otras armas como la Bolter 200 M, Multi Bolter RC, (estas últimas son ametralladoras), la SML 1F (lanza llamas), LASCAN (deflector láser) y las bombas DAM 10, de reciente diseño. También contamos con otros elementos que harán que nuestra estancia en ese lugar sea más llevadera y algunos nos proporcionarán energía, corriente, oxígeno, etcétera.

De ahora en adelante depende de nosotros el éxito de la misión que nos han encomendado.

Distribuye Microbyte.

Martín Hernández
E-mail (MP OnLine!): mhernandez




GOLES EN LA PC
WorldCup USA94

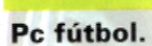
Con un sinfín de opciones tales como penales, chanfles, cambios, festejo de los goles, el aliento de la hinchada y otros lujos, la PC nos invita a jugar al fútbol y disfrutar -o sufrir- con cada jugada. Más aún en estos días "mundialistas" en los que la euforia y la pasión se desbordan con cada partido del Campeonato Mundial de Fútbol USA '94...



Desde el metegol o el potrero hasta el fútbol 5, los amantes de la "redonda" de todas las épocas y edades siempre buscaron emular a nuestro deporte más popular. Como una constante, como una necesidad, o tal vez como un reflejo de una pasión que va más allá de equipos, nombres e hinchadas, ver o jugar al fútbol es una parte fundamental de nuestra cultura.

Como un viejo representante criollo de los juegos de salón, los humildes y sublimes metegoles metálicos continúan haciendo ruido. Resistiéndose al paso del tiempo, sus varillas continúan sosteniendo a los jugadores, algunos ya descoloridos, y girando al ritmo incesante de las manos que los manipulan para clavar la pelotita de madera en el arco metálico. Entonces el arco retiñe con un sonido inconfundible dando la señal de un verdadero golazo. Y para que no queden dudas de su vigencia, los metegoles todavía conservan la vieja regla: está prohibido "hacer molinete".

Otro gran exponente de la pasión por el fútbol son las colecciones de figuritas. Para los pibes, por ejemplo, representaron la posibilidad de jugar con las imágenes de sus ídolos futbolísticos. Incluso los que pasaron los treinta recordarán que en la época del "equipo de José" Pizutti, de los "carasucias" del brasileño Tim y los "pincharratas" de Zubeldía, por nombrar algunos, circulaba una colección de figuritas que traía la imagen en cuerpo entero de los jugadores mediante las cuales podían jugarse unos partidazos increíbles haciendo pases entre jugador y jugador sin más que un insignificante botón y un efectivo punzón. Muchos se pasaban tardes enteras jugando un campeonato (¡que épocas aquéllas!).


Pc fútbol.

International Soccer Challenge.

PELIGRO DE GOL

Pero en las últimas décadas el entretenimiento se sofisticó. A los juegos mecánicos y de salón, de los que existen excelentes representantes y versiones para todos los gustos y edades, se les agregaron los de computadoras. Y éstas, con el monitor como principal accesorio, arrastraron con su magia a una gran masa que quería acción, y, por qué no, jugar un partido del deporte preferido. Las computadoras vinieron entonces a llenar un espacio que la generación de la imagen, con derecho, reclamaba.

Qué mejor entonces que un buen monitor para disfrutar de un videojuego futbolero y seguir las incidencias de un partido que además permite participar activamente como si fuera televisado.

O qué mejor –soñando un poco– que "saltar el alambrado" y jugar adentro de la cancha –en poco tiempo, tal vez, lo veamos– mediante las bienvenidas máquinas de realidad virtual, con Diego, el Bati o Caniggia haciendo jugadas magistrales. Recibir un pase o poner una pelota al pique a

cada unos de estos ídolos será un placer que los juegos interactivos harán posible si la tecnología sigue en el actual ritmo evolutivo.

Con el advenimiento de los juegos para computadoras comenzaron a aparecer tímidamente algunos dedicados al fútbol. Con limitaciones, pero juegos de fútbol al fin.



PC fútbol.

Como una alegoría, el fútbol tuvo de esta manera (como corresponde) su lugar en el ancho mundo de los videojuegos y las diferentes versiones dedicadas al fútbol no hicieron otra cosa que mejorar la performance. En ese sentido, las PCs tampoco se quedaron atrás. Hoy existen para este estándar varias versiones desde las más rudimentarias hasta las más sofisticadas e incluso están disponibles juegos antes escritos por los programadores de computadoras Amiga y Commodore 64, de origen europeo y norteamericano. Vaya de esta manera un desafío para nuestros programadores para desarrollar un juego de fútbol nacional.

Y más en estos días en que los ojos del mundo se clavan en la TV para seguir las alternativas del Mundial de Fútbol de Estados Unidos y la expectativa por cada partido se convierte en un placer insustituible.

UN POCO DE HISTORIA

Cuando comenzaron a llegar al mercado las primeras máquinas de videojuegos y el famoso Coleco Visión, los partidos de fútbol sólo eran una pelota cuadrada con unos jugadores rectangulares que se movían horizontalmente. Este fue el ancestro de los juegos de fútbol del cual los actuales guardan escasas similitudes; en realidad aquellos primeros intentos comenzaban a reflejar una pasión que nos acompaña a la mayoría de los argentinos y argentinas, que gracias a los mundiales –y a los éxitos– comenzaron a compartir el entusiasmo por este deporte.

Luego allá, por el comienzo de la década del '80, aparecen en el mercado las home computers. Entre ellas, cuatro marcas coparon íntegramente el mercado: la Commodore 64, la Spectrum, la MSX y la Atari; como si fueran equipos de fútbol, los usuarios fanatizaban sobre sus computadoras simpatizando por una marca en especial y despreciando a otra... y bueno es la pasión que nos caracteriza a los argentinos y por suerte se demuestra en todo lo que hacemos.

Para aquellas máquinas uno de los primeros juegos de fútbol (o soccer) fue el Match Day que, luego en su versión mejorada y mucho más completa en el Match Day II, llegó a atraparnos por campeonatos y campeonatos. Más tarde el Emilie Soccer fue el mejor y jamás superado, por supuesto que en aquellas computadoras.

Striker.

Luego, cuando la PC compatible comenzó a hacerse más popular y a bajar su precio, los usuarios empezaron a migrar de las pequeñas computadoras a la PC. Esto sucedió en América ya que en Europa se pasaron a otras máquinas como la Commodore Amiga o Atari ST

debido a que éstas eran más baratas y ya traían video incorporado en varios colores y con salida a TV. Otra de las razones era que tenían salida de sonido de excelente calidad ya sea por TV o bien por un equipo musical.

Pero en la actualidad, la PC compatible es la dominante absoluta y los programadores europeos comenzaron a migrar a esta máquina porque posee todo lo que éstos necesitan: sonido, imagen y velocidad.

Uno de los primeros juegos de fútbol que llegó a nuestras pantallas, en la PC que por aquel entonces solamente podía tener video Hercules o CGA, fue el Soccer Superstart. De origen norteamericano, se convirtió en todo un adelantado ya que en ese país recién ahora el fútbol está en primera plana por la expectativa que todo Mundial provoca en cualquier lugar del mundo aunque se juegue en los EE.UU. donde el fútbol no es popular. El resultado que obtuvieron los programadores, que dicho sea de paso no eran muy duchos en este deporte, fue un verdadero juego de fútbol de potrero en vez de uno profesional, como lo llamábamos hace varios años atrás. En el potrero todos los jugadores corren atrás de la pelota, sin tácticas, ni sentido de cómo realizar verdaderas jugadas; aquella versión solamente le faltaba hacer los arcos con los buzos o los rompevientos, un poco antiguo, ¿no?

También los españoles incursionaron en el mercado con el juego Michael. Si bien gráficamente no era muy bueno, incorporaba una técnica totalmente novedosa para aquel entonces: cada vez que los jugadores tocaban la pelota, una voz digitalizada se oía por el parlante de la PC, nombrando a cada uno de los jugadores.

En una oportunidad, más como una rareza que como un juego de fútbol profesional, salió al mercado Fútbol de calle, lamentablemente de no muy buena calidad, ya que la idea era excelente para poder recordar cómo jugábamos aquellos "picados". Posteriormente, comenzaron a aparecer los primeros juegos de Manager, que no tienen arcade pero permiten adquirir jugadores, realizar partidos para recaudar fondos, subir de categoría, etcétera, etc.



Luego en 1989 llegaron dos juegos que por varios años fueron los mejores: el World Trophy Soccer y el Keith Van Eron´s. Vamos a hablar de las características sobresalientes de cada uno. En el primero se ven los jugadores de cuerpo entero y cuando se acercan al arco, ya sea atacando o como arquero, se agranda la imagen viéndose de frente o de atrás del arco; en el segundo la vista es de arriba y a los jugadores solamente se les ve la cabeza. Por otra parte, permite jugar el campeonato del mundo de fútbol profesional o

bien la liga de los Estados Unidos de Fútbol 5.

Para el Mundial del '90, salió el Italy 90 de mediana calidad pero con la incorporación del equipo argentino con todos sus integrantes. Al año siguiente, aparecieron Internacional Soccer World y el Kick Off II, que eran aceptables en calidad gráfica.

En lo que respecta a las opciones, la innovación fundamental eran los planos que se podían elegir y que se veían desde la pantalla del estadio.

Para el '92 llegó, proveniente del Viejo Mundo (donde se producen los mejores juegos de fútbol), el Manchester United Soccer. Y por último, empezaron a invadirnos de a poco muy buenos juegos de fútbol donde no sólo se mejoró la versatilidad y margen de maniobras (ya no se lleva la pelota pegada al pie, como en los juegos anteriores), mejorando las posibilidades de las jugadas desde "chilenas" hasta hacer goles de "cabecita" o "palomita"; también permiten plantear la estrategia del equipo, ya sea con la formación inicial o cambiando jugadores en el transcurso del partido. Entre los mejores que circulan en la actualidad se encuentran, el Liverpool, el Goal, el Striker y, por supuesto, el Sensible Soccer (este último figura en el 5to. puesto del Ranking Telefónico de PC JUEGOS).

Otra tanda de juegos especiales incluye al Subbuteo, que es similar al juego de mesa mientras que en lo que respecta a Manager, debe citarse al Manager 93. Uno de los que reúne las dos condiciones más avanzadas, es decir arcade y estrategia de club, nos llega desde España. Es el PC Fútbol que como juego, sin dudas, se ha convertido en uno de los mejores. Lo único para lamentar es que no pueden editarse equipos y hay que conformarse con jugar con los equipos de la liga española.

Seguramente con la proximidad del Mundial '94 comenzarán a aparecer más productos y tal vez arriben a estas pampas los mejores juegos de fútbol. Entre ellos, uno que promete ser sorprendente, y deseamos que Electronic Arts lo convierta para PC, es el FIFA, ya que el mismo se encuentra en el mercado para las máquinas de videojuegos del tipo Nintendo o Sega.

PARA SER 10 PUNTOS

Si nos ponemos a analizar sobre qué debe tener un juego de fútbol (arcade), para poder decir que es excelente, los puntos son los siguientes:

- No tiene que llevar la pelota pegada a los pies.
- Los tiros y jugadas deben guardar una similitud exacta con la realidad, en el sentido de poder hacer combas, boleas, patear de sobrepique, cabecear de palomita, etc.
- Los equipos y camisetas deben ser totalmente modificables para poder colorearlos y escribir to-

dos los nombres de los jugadores (no como en el Sensible en el que lamentablemente no pueden editarse las camisetas de Boca ni de River).

◆ Que sea lo suficientemente difícil para no aburrirnos y lo suficientemente fácil como para hacer todas las jugadas, pases y tiros.

◆ Los gráficos deben ser lo más realistas posible.

Bueno hasta acá llega esta reseña de los juegos de fútbol y –según nuestra opinión– lo que debe tener un buen juego.

Además queremos colocar un mensaje final para nuestra selección: ¡Vamos Argentina que te queremos ver campeón!

SENSIBLE SOCCER

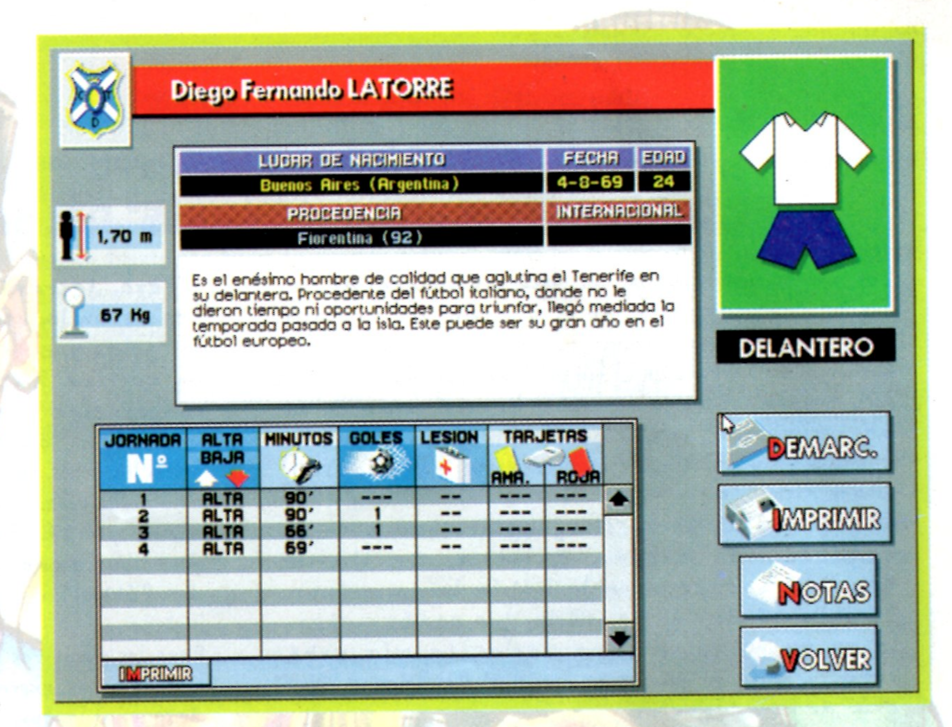
de Sensible Software

Este juego es, sin dudas, uno de los mejores, no por sus dimensiones o por sus gráficos que son muy buenos, sino por la sensibilidad –de ahí su nombre– y la muy buena animación que poseen los jugadores. Además figura en las primeras posiciones de los rankings de juegos más vendidos.

Con el Sensible es posible darle dirección al tiro y cambiar la trayectoria como en comba y hasta se puede hacer un gol olímpico, sueño casi inalcanzable de muchos jugadores, o mejor dicho de todos los jugadores.

En el Sensible pueden cambiarse las camisetas y los nombres de los jugadores, y hasta el color del pelo, pero lamentablemente no tiene todas las posibilidades de camisetas y no es posible editar la de River, ni la de Boca (en fin nadie es perfecto). Sin embargo, eso no quita que el Sensible Soccer sea uno de los mejores simuladores que hay hasta el momento.

El juego fue realizado originalmente para Commodore Amiga en dos versiones: la 1.0 y la 1.1. Esta última fue la que se convirtió para PC, en la cual el arquero no puede recibir un pase del defensor y tomarla con las manos, entre otras innovaciones.





PC fútbol.

Además, posee una gran variedad de campeonatos y ligas, con muchas posibilidades como la de los puntos, tiempos suplementarios y final a penales, etc.

Las canchas pueden ser de lo más variadas (desde duras, hasta nevadas e incluso embarradas).

Sin duda tienen que trabajar muchísimo para superarlo y esperamos que así lo hagan (ver recuadro Dialoguitos en la PC).

INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE

de Microstyle

Este juego, si bien tiene algunos años en el mercado constituye una muy buena elección para jugarse algunos partiditos. En solamente dos diskettes de baja densidad se puede acceder a un juego que corre en todos los modos de video (inclusive en Hercules utilizando un simulador de CGA) y desde una humilde XT hasta una 486. Por si fuera poco acepta pla-

Dialoguitos en la PC

EL "VIDEOFUTBOLISTA INSENSIBLE" DEL SENSIBLE SOCCER

Dos amigos, vestidos con las casacas del club de sus amores, toman mate en el comedor de su casa después de jugar, como todos los sábados a la mañana, un partido en el fútbol 5 del barrio.

Aún empapados luego de sudar la gota gorda en un intenso "picado", a uno de ellos todavía le queda cuerda para continuar la pasión de multitudes en una PC.

-**"Mirá ché, compré este jueguito nuevo en el negocio de la otra cuadra. Se llama Sensible Soccer y ya lo había leído en una PC JUEGOS del año pasado, ¿no podés meterlo en tu máquina para verlo?, la mía está rota"**, le pide al dueño de casa el fanático e "hincha" de los videojuegos.

-**"Sí, ahora va"** -le contesta- **pero dejame ver un cachito el partido de la liga inglesa que a veces se ponen buenos"**, le contesta dándole poca bolilla.

-**"Dale ché, que esos partidos al final son todos iguales y tengo ganas de ver cómo es este jueguito. Encima esos perros se quedaron afuera del Mundial"**, insiste el "hincha" ansiosamente.

-**"Bueno, pero esperá** -le suplica- **dejame ver un poco el partido y después lo probamos."**

-**"Está bien** -se conforma el "hincha" ansioso y adicto a los videojuegos, y vuelve al ataque-.

"Pero... ¿no me dejarías probarlo así vamos ganando tiempo?, en casa me espera mi vieja con los ravioles, sabés."

-**"Mató"**, dice el dueño de la PC mientras se chupa un mate repantigado en el sillón y mira a los ingleses correr y tirar centros a la olla.

-**"Listo ya está. A ver... Opciones, Amistosos, Copas, Liga, hmm... Jugadores, hmmm. Tiempo de juego, Condiciones climáticas, definición por penales, tiempo suplementario, hmmm, repetición de los goles..."**, murmura el "hincha" ansioso mientras sacude el teclado dándole Enter a todas las opciones. De pronto, el monitor se pone verde, salen los jugadores y se escucha el aliento de las tribunas.

-**"¡Qué bueno que está!** -exclama sorprendido-. **Se puede jugar joya. Nunca había visto un juego de fútbol tan recopado. El único drama es que en vez de llamarlo fútbol le pusieron 'soccer', como le dicen en Estados Unidos. ¿Sensible soccer?, y bueno, al fin y al cabo sería una buena manera de que los yanquis se enganchen con el fútbol y se dejen de hacer de goma con ese rugby recirquero"**, piensa el "hincha" ansioso. A todo esto, el que tiene clavada la mirada en la TV, escucha el ruido de las hinchadas y el grito de gol.

-**"Pero, ¿estará mal la antena o estos ingleses están locos? Los hinchas ingleses festejan los goles y en este partido los dos ya bajaron la cortina hace rato"**, se pregunta. Mientras, su amigo, desde la habitación, le pega al teclado como un "hooligan" o un barra brava en un día de reparto, grita los goles, se ve todos los "replays", y se engancha cada vez más.

-**"Ah, ya sé. Es aquel loco desde mi pieza descubriendo la pólvora con otro juego más de fútbol"**, respira aliviado y sigue mirando la liga inglesa.

Pero los cantitos de las hinchadas, el ruido de las teclas y las expresiones de su amigo le comienzan a despertar la curiosidad. Y se va para la pieza...

-**"Ché... a ver, ah, pero está bueno** -dice el adicto al fútbol británico, después de ver algunas jugadas- **no me imaginaba que estaba tan copado. Nada que ver con el otro jueguito de fútbol que tengo en el que los jugadores parecen aprendices de gurkas jugando a la pelota."**

-**"Sí... no sabés** -le explica el "hincha"- , **la pelota pica y se mueve como si fuera de verdad, podés hacer cambios, podés cambiar la táctica, jugar la Eurocopa, jugar en un día de lluvia y miles de cosas más, y de yapa podés editar los equipos que se te canten. Hoy después de los fideos, me pongo con El Gráfico, anoto todas las formaciones con los jugadores y las camisetas de cada equipo y me hago un torneo Clausura"**, dice el "hincha" con los ojos atornillados en el monitor.

-**"No querés que nos pongamos juntos... digo... si no tenés dramas"**, le dice el que antes estaba en otra cosa.

-**"¿Y el partido inglés?"**

-**"Eh... lo dejé... esteee** -dice mientras balbucea tratando de encontrar una excusa- **lo dejé grabando, después lo veo. O lo veo el sábado que viene. No sé. Pero a ver, me dejás jugar un poquito."**

-**"Quisiera que jugaras, sabés, pero si me quedo mi vieja me mata. Y en vez de comer los ravioles calientes mi viejo me los va a tirar por la cabeza. Lo tengo que sacar hermano, lo lamento"**, aprovecha para vengarse el "hincha".

-**"Pero dale dejame un poquito. Un partidito corto y listo."**

-**"Lo siento. Pero me parece que este 'Sensible' me volvió un poquitito 'insensible' y mucho más cuando tengo hambre, chau."**

César Scalerandi
E-mail (MP OnLine!): cscalerandi

quetas de sonido como Roland y AdLib. Este juego, tan pequeño, versátil, para todos los presupuestos y encima bien hecho, es digno de ser tenido en cuenta.

Aunque no se posean plaquetas de sonido, el parlante de la PC vibra con una marchita bastante pegadiza que no lo hace apto para jugar en la oficina sin riesgo de ser detectado de inmediato.

Arranca de movida con una pantalla inicial que permite elegir varias opciones. Lo más aconsejable es entrar en el modo práctica que ayuda a ejercitar las distintas posibilidades del juego. Así, es factible practicar penales, pases, tiros al arco y corners hasta tomarles bien la mano. En este sentido, el manejo de los jugadores es sumamente sencillo sin tener necesidad de utilizar teclas extrañas como en otros juegos, limitándose al uso del Enter y las teclas del cursor.

Con una muy pequeña práctica se estará en condiciones de jugar un partido ya sea contra la computadora o contra otro jugador.

La sencillez de manejo es una virtud últimamente poco atendida y que obliga en algunos casos a algo así como hacer un curso para poder jugar un humilde arcade.

En este caso desde un niño hasta un adulto pueden meterse en la cancha luego de unos pocos minutos de entrenamiento.

Se puede intervenir en la copa del mundo o en la superliga, según se desee, y da la posibilidad, además, de grabar juegos para mantener la clasificación. Cuando va a comenzar el partido se anuncian los contrincantes en el tablero del estadio y aparece una vista aérea del mismo hasta que ingresan los jugadores a la cancha y el referee comienza el partido.

El tiempo de juego es seleccionable desde el menú principal del juego entre 2, 4 y 6 minutos por cada período. Asimismo puede variarse la dificultad del juego entre tres graduaciones posibles.

Se cobran todas las faltas y los goles son marcados en el tablero al estilo de los partidos reales. Los movimientos de los jugadores están bastante bien logrados e inclusive se tiene otra vista de la distribución de los equipos en la cancha tomada en vista panorámica para orientar los pases y el juego.

En cuanto a los sonidos se limitan a la música, el silbato, cuando corresponde, y los gritos de la hinchada en los goles.

Como se mencionó, el manejo por teclado es muy sencillo. Al principio puede seleccionarse jugarlo con joystick. Se instala en disco rígido, si se desea, y viene protegido por manual.

Una sencilla pero entretenida opción para cualquier hardware y para todas las edades.

MANCHESTER UNITED EUROPE

de Krisalis Software

Este juego consta de dos partes: una táctica y otra de arcade, donde realmente jugamos el partido. En efecto, el juego tiene dos archivos ejecutables uno de los cuales es el arcade.exe que es la parte donde da comienzo el partido. Este programa sólo se ejecuta desde el Principal con el cual se lo invoca (MUFC2.EXE).

Ya mencionada esta particularidad podemos decir que en la parte táctica se elige el idioma entre los que se encuentran el inglés, francés, alemán, italiano y español.

Luego podemos elegir la copa en la cual deseamos participar, el nombre del director técnico (al que podemos cambiar por el nuestro) y el número de jugadores que, como es obvio, puede variar entre uno y dos.

Luego se escoge la formación de los equipos. Para esto se dispone de la lista de los titulares y suplentes. Si se desea, puede tenerse una evaluación de cada uno de los jugadores para determinar la formación definitiva del equipo. La opción de elegir los equipos que participan ofrece la posibilidad de incorporar equi-

Manager 93

Subbuteo





Subbuteo.

Striker.

pos como River o Independiente y hacerlos jugar con el Manchester o con otro equipo europeo. También es posible modificar el nombre de los jugadores y ponerles los nombres que se quieran (o los verdaderos, si se elige un equipo argentino). Lo más probable en estos casos es que se escriba nuestro nombre al DT y elijamos el equipo favorito para jugar (como es de rigor en estos casos).

El menú inicial aparece en forma de íconos donde vemos las diversas copas en las cuales podemos participar, un ícono con un signo de interrogación donde se elige al DT y al número de jugadores, y un pizarrón que indica la organización táctica de los equipos, que incluye su formación y modo de juego. También puede elegirse la duración de cada partido a voluntad.

Una vez que están organizados los partidos desde esta especie de tablero de control inicial que también incluye un ícono de un diskette para cargar o salvar juegos puede ingresarse en la parte arcade que es la más interesante.

Aquí, el manejo de los jugadores es bastante engorroso a través del teclado ya que deben utilizarse teclas como la x,z,w,r, t ,y, para moverse en los cuatro sentidos y para patear, y los números para seleccionar reemplazos.

También es posible utilizar una de las teclas de función para regular la velocidad del juego ya que depende de la máquina que se esté utilizando, por lo que tal vez aparezcan ciertos problemas en máquinas muy veloces.

Los gráficos y animaciones están bastante aceptables pero no permiten el realismo que se aprecia en juegos de consola (por ejemplo, FIFA Internacional Soccer) donde realmente se palpita un partido de fútbol.

Sin embargo, con sus limitaciones constituye un buen pasatiempo para los amantes de este tipo de juegos, teniendo en cuenta que sólo ocupa un diskette (puede jugarse desde éste o disco rígido, si se lo desea).

WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER

de Sega

Al igual que el Keith Van Eron´s se observa desde arriba, es decir, solamente la cabeza y los pies de los jugadores.

Tiene buenos gráficos, solamente es posible jugar un campeonato mundial, mantiene la característica de tener la pelota pegada a los pies de los jugadores y no se pueden alterar los equipos.

Este juego es una buena variante del Keith, pero en la actualidad ya fue superado ampliamente.

STRIKER

de Rage Software Ltd.

Con jugadores de cuerpo entero y la cancha en una orientación vertical, este programa ha hecho una gran contribución al fútbol de PC: los jugadores no llevan la pelota pegada a los pies y además permite ser bastante preciso en los pases.

La posibilidad de participar en varios campeonatos y la opción de



jugar un mundial (figura la Argentina) son sus cualidades mejores, pero lamentablemente no puede modificarse a los jugadores ni a los equipos. Si bien es muy adictivo y cuenta con una buena velocidad aun en máquinas lentas, no guarda por momentos una buena relación entre la cancha, los jugadores y el arco. Sin embargo, y a pesar de sus limitaciones, es una buena opción en el momento de elegir un juego de fútbol.

GOAL

de Dini and Dini Productions

Los gráficos son similares al Sensible solamente en el tamaño ya que la calidad de definición es de menor calidad, debido a que los jugadores no tienen bien definidos los contornos. Presenta una variante muy buena de imitar la cancha donde se juega: puede verse vertical o bien horizontal.

Además, pueden modificarse los jugadores y camisetas pero no el teclado; esto presenta inconvenientes y la combinación de teclas no es la que comúnmente utilizamos para jugar. Por otra parte, se utiliza el joystick y es bien sabido que en la PC es más fácil jugar con el teclado que con el joystick. La versatilidad del estilo de juego es muy buena y garantiza una alta dosis de adicción.

SUPERSTAR SOCCER

de DesignStar

Según decía una vez un empedernido jugador de videojuegos, "como programa de juego para fútbol este producto es un buen pacman", y no se equivocaba. Aunque haya sido el primero que salió para PC, es de muy baja calidad gráfica y su jugabilidad es muy pobre.

Todos los jugadores corren atrás de la pelota y no guarda ninguna relación con un partido real. Con el mayor de los respetos a los que programaron este juego, seguro que en el partido de los sábados los mandaban al arco.

ENGLAND

de Grandslam

Esta es una versión mejorada del World Championship Soccer. Aunque no pertenezca a la misma compañía, los gráficos son muy parecidos –con un par de opciones más–, pero no varían mucho entre sí. A éste sólo se le agregan los comentarios que hace un periodista en televisión, sobre la próxima fecha y da los resultados del partido que se terminó. Es bueno pero ya ha sido ampliamente superado.

LIVERPOOL

de Worldhide

Si bien este juego es de 1992 y tiene una buena perspectiva de la cancha y los jugadores, lamentablemente éstos no guardan relación con las dimensiones reales, y mucho menos del arco. Pero su performance es aceptable y es lo suficientemente adictivo para jugar varios partidos.

WORLD TROPHY SOCCER

de Novotrade

Cuando salió al mercado, en 1989, traía una nueva táctica de juego: cuando el delantero se acerca al área cambia su perspectiva de la cancha que es vertical y de cuerpo entero, para pasar a estar el arco de frente y aumentar el tamaño de los jugadores. De esta manera permite elegir a qué ángulo del arco patear la pelota.

Esta técnica se encuentra sólo en este juego y no fue tomada por ningún otro juego de fútbol. Aunque ya tiene muchos años en el mercado, su calidad es óptima, a pesar del tiempo transcurrido.

Como es lógico no se pueden cambiar los jugadores, tienen la pelota pegada a los pies y es imposible alterar las camisetas.

KEITH VAN ERON'S PRO SOCCER
de Designer Software

La vista de este juego es aérea y posee un par de variantes que permiten al usuario elegir si se desea participar en el campeonato mundial de fútbol, el campeonato de fútbol 5 o fútbol rápido (muy difundido por ESPN para aquellos que tengan televisión por cable). Fue uno de los mejores que perduró por un par de años y uno de los primeros que trajo la opción del replay. En este último detalle, el juego se rebobina en pantalla con las típicas rayas de sonido y luego comienza a repetir la jugada de gol.

ITALY 90
de U.S. Gold

Comienza con una imagen quieta de nuestro Diego cabeceando. La vista del juego es vertical con cierta inclinación de los jugadores y permitiendo observar una parte del campo. La relación entre jugadores, cancha y arco es muy buena. Se tiene la posibilidad de jugar con la Argentina y cambiar a los jugadores. Según los equipos con los cuales hay que enfrentarse, el partido es más o menos difícil, aunque siempre puede haber alguno que se destaque. Las distintas secuencias del partido se van indicando en un tablero electrónico, como el de los estadios. Allí, en cada gol, una simpática pelota festeja o se entristece según la acción realizada o bien cuando se anota un gol en contra.

Es muy bueno, pero los juegos de fútbol siguen y seguirán evolucionando.

PREMIER MANAGER
de Gremlin

Este es un simulador de directivos de club de fútbol donde se compran y venden jugadores por medio del teléfono, y se concertan encuentros amistosos para de esta manera recaudar más fondos con el fin último de conquistar el campeonato. El partido que juega nuestro equipo lo podemos observar sin ninguna intervención, en un pequeño rectángulo, siguiendo sólo las jugadas peligrosas.

Esta es una de las variantes de los juegos de fútbol que atrapará a quienes les gustan los simuladores empresariales y no simpatizan por los arcades.

CHAMPIONSHIP MANAGER
de Domark

Otro juego con características muy especiales. En efecto, aquí no se podrá mover los jugadores y hacer pases como en los juegos tipo arcade, sino que por el contrario se deberán hacer concienzudos estudios técnicos y comerciales para convertirse en un directivo de un club de fútbol inglés y, más concretamente, para ser un directivo de éxito.

Para entretenerse un rato con la PC jugándose un partidito para pasar el rato dedíquese a otro de los productos de este tipo.

Si tiene tiempo, vocación y ganas de sentirse un "manager" de un equipo importante y puede dedicarle unas cuantas horas a meterse dentro de un personaje de este tipo resultará una atractiva y original propuesta.

Los que tenemos horas y horas de haber sido guerreros, héroes, gobernantes, policías y todo lo que se pueda imaginar frente a nuestros monitores, hemos experimentado alguna vez, especialmente si jugamos a los simuladores tipo Simcity, el peso de tomar acciones y decisiones en nuestras tareas aunque sea en forma imaginaria.

Aquí aunque no tengamos un peso en el bolsillo podremos comprar y vender jugadores por cifras considerables y decidir el futuro profesional y económico de una institución futbolística.

Posiblemente si lo hiciéramos en la vida real duraríamos menos de un día en tal puesto pero gracias al mundo de las computadoras podemos hacer desastres (o aciertos) y seguir nuestra vida corriente.

Como los argentinos tenemos vocación innata de directivos y jefes y criticamos a cuanto director técnico y directivo existe, diciendo por todos lados qué deberían hacer o no, con este juego tenemos una magnífica oportunidad de tener la sartén por el mango de un equipo de primera y ver qué tan fácil pueden resultar las cosas.



Striker.

Para participar en este juego se requiere un conocimiento elemental del fútbol y, sobre todo, sentido común, observación, capacidad de conducción y sensibilidad para los negocios (casi nada, ¿no?).

Es factible comenzar el juego partiendo desde cero, en cuyo caso demorará algunos minutos en inicializarse o partiendo de un modelo estándar ya grabado. Si se parte desde cero, como es lo aconsejable, es posible elegir jugar con uno o más jugadores. En el supuesto caso de jugarse con un sólo jugador nos pedirá nuestro nombre y apellido, eligiendo el club que deseamos dirigir.

También preguntará si se utilizará o no la impresora para volcar datos. Luego de unos minutos el juego se inicializará con los equipos, fixtures y demás datos. También, antes de comenzar, se debe indicar a la computadora el perfil del jugador ya sea como hombre seguro, reflexivo, soberbio u otra característica determinada.

A partir del momento inicial ya se tiene la responsabilidad sobre el manejo de los titulares y suplentes del equipo.

El juego tiene muchos menúes cuya finalidad fundamental es proporcionar gran cantidad de datos que deben procesarse para tomar las decisiones adecuadas.

Entre esa gran cantidad de datos disponibles se encuentran todas las características de cada uno de los hombres del equipo (y de otros equipos) tales como sus habilidades, los goles convertidos últimamente, si se trata de un delantero, su disponibilidad, su sueldo, la duración de su contrato, si se halla o no feliz de estar en el equipo, etc.

Con esos datos podremos armar nuestro equipo para cada fecha (también pueden organizarse partidos de pretemporada) y asignar el número que llevará cada jugador. Cuando se lleva a cabo un partido simplemente aparecerá un monitoreo en pantalla de la capacidad ofensiva y defensiva de cada equipo, y se relatarán las jugadas dignas de mención (aparte de los goles, obviamente).

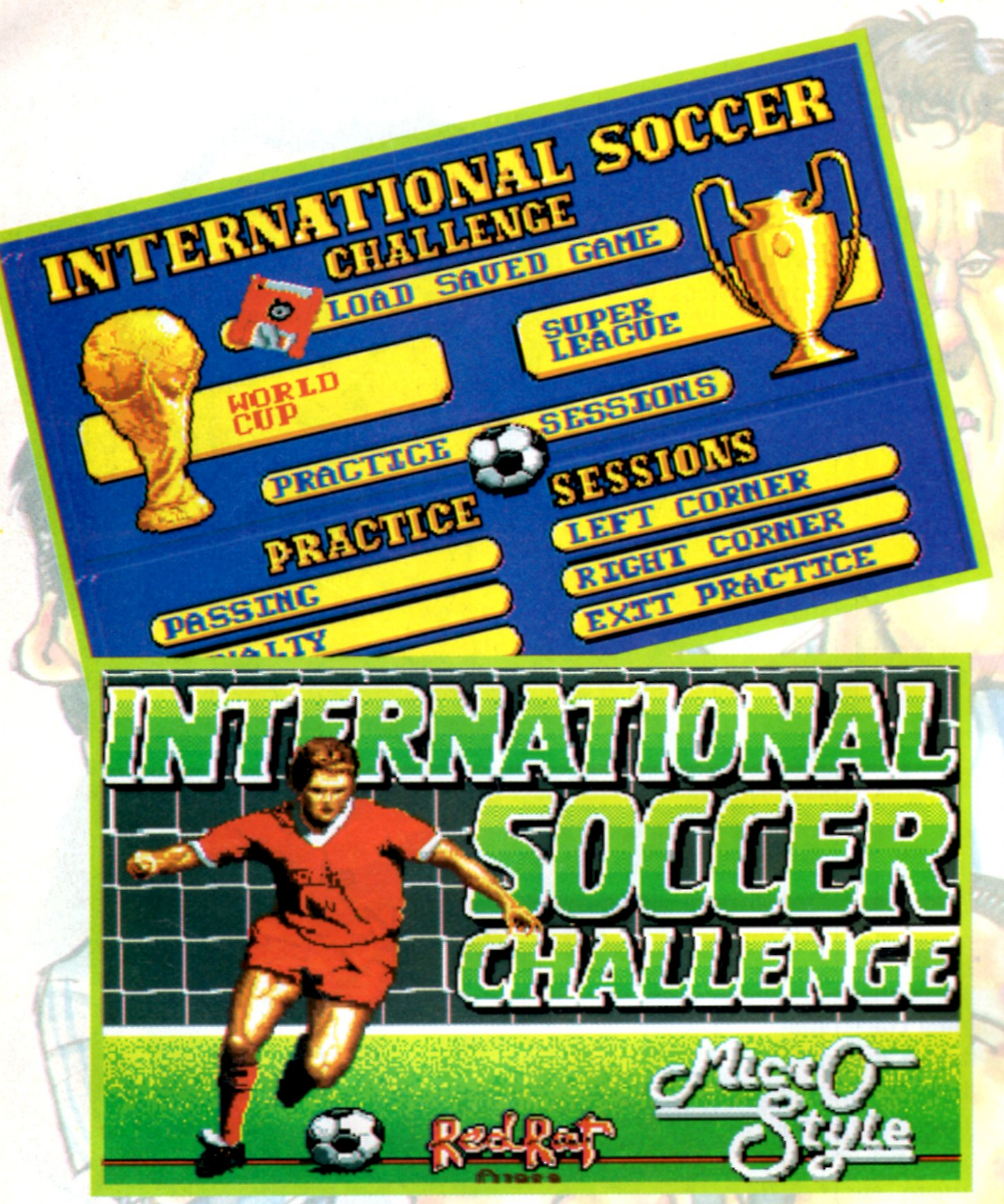
Los cambios tácticos y estratégicos



que se estimen convenientes se hacen sobre la marcha (reemplazar jugadores, tipo de juego, etc.); al final de cada etapa tendremos un cuadro con la performance global e individual del equipo.

En la medida que pasen las fechas ocurrirán determinados eventos, tales como jugadores que se lesionan, otros cuyos contratos expiran y deben renovarse (o no, según nuestro criterio). Al mismo tiempo se accede a los resultados de todos los partidos y a los pases que se realizan entre equipos con sus respectivos valores.

De esta manera se concretan las transferencias, adquirir jugadores luego de buscarlos según el puesto deseado y la disponibilidad de fondos a la que tendremos



International Soccer Challenge.

acceso permanentemente.

La cantidad de cifras y datos que llegan a manejarse realmente es muy abundante y su correcto análisis lleva un buen tiempo por lo cual puede afirmarse que es un juego para dedicarle bastante tiempo y especial atención.

Los éxitos o fracasos serán una permanente realimentación y serán quienes ayuden a torcer o no el rumbo elegido.

Todas las posibilidades están estudiadas en el juego, inclusive la de renunciar a la institución si lo creemos necesario.

Inicialmente cuesta bastante habituarse a la sobredosis de datos y cifras a las que tenemos acceso pero luego de un tiempo podremos pisar sobre terreno firme y habituarnos a nuestra responsabilidad que, aunque imaginaria, puede requerir nuestro esfuerzo y concentración.

Por suerte, este juego puede grabarse y recomenzar cuando se desee (más que una suerte es una necesidad ya que de lo contrario nos obligaría a empezar nuevamente desde cero). Requiere 286 o superior, VGA y se instala en disco rígido. Si se tiene afición por el tipo de juegos de simulación y estratégicos y también por el fútbol, puede garantizar muchas horas de entretenimiento.

STREET SPORTS SOCCER

de Epyx

Como idea es muy buena pero con eso no alcanza. Los gráficos y la jugabilidad son pobrísimos; claro, debe tenerse en cuenta que es uno de los primeros juegos que salieron para PC y, por esa razón, no se le puede exigir mucho.

Quizás un buen augurio sería que los programadores, con todo el hardware y la evolución que tuvo la computadora, trabajen en una nueva versión. Seguramente así llegaría a tener eco entre los adictos a los juegos de fútbol.

SUBBUTEO THE COMPUTE GAME

de Goliath Games

Este es el simulador del juego de mesa donde se colocan los jugadores en la cancha, tocándolos con el dedo para que se desplacen. Si se tiene buena puntería se le pega a la pelota para tratar de hacer un gol. Como simulador de ese tipo de juego es bueno. El problema es acostumbrarse a darle dirección y precisión al golpe para que la pelota entre en el arco.

Esta rutina al principio se vuelve tediosa, pero con la práctica es posible pasar un momento divertido.

PC FUTBOL

de Dinamic

Este sí que es muy especial, ya que pueden desarrollarse encuentros como en un arcade común y también participar en la dirección del club. El arcade se puede ver de dos maneras diferentes: una mucho más pequeña que el Sensible Soccer –parece mentira pero es así– en donde se divisa toda la cancha; la otra posición visual, por su parte es similar al Sensible, el único inconveniente que se advierte es que, dada la calidad gráfica, la reacción de los jugadores es un poco lenta.

El simulador cuenta con una gran cantidad de opciones para mejorar el equipo y, si se es un buen negociante, hasta se podrá contratar a Maradona o quizás a Diego Latorre. Los inconvenientes que se presentan es que la oferta incluye sólo equipos españoles y es imposible modificarlos para adaptarlo a nuestros clubs de fútbol.

SCANNER COMPUTACION
PC - AMIGA

- Lothar Matthäus
- Alone in the Dark 2 (castellano)
- Puzzlemania
- Tigers
- Doofus
- Amy's Fun Adden

¿QUIEN DIJO QUE MAS CARO ES MEJOR?

- EL PRECIO MAS BAJO DE PLAZA
- ENVIOS AL INTERIOR
- GARANTIA DE CARGA SIN VIRUS
- NOVEDADES SEMANALES
- TODAS LAS TARJETAS DE CREDITO

LIBERTAD 1172 LOC. 13
(casi Av. Santa Fe)
TEL/FAX: 42-9064



RICHAR SOFT
COMPUTER STORE

LA TIENDA DE COMPUTACION MAS SURTIDA EN INSUMOS -PLAQUETAS MONITORES - EQUIPOS
LECTORES DE CDs (Todas las marcas)
TODAS LAS CONFIGURACIONES
RIGIDOS-IMPRESORAS
JUEGOS PARA PC AMIGA-COMMODORE MSX Y SPECTRUM

AHORA CLUB DE USUARIOS CD ROM.
ALQUILER - CANJE SEMANAL DE CDs

SEGA FAMILY GAME
VENTA Y ALQUILER CANJE

LISTA DE PRECIOS

Discos

Nashua 5.25' 2D:	1 caja	U$S7, 3 cajas U$S18.
Memorex 5.25' 2D:	1 caja	U$S7, 3 cajas U$S19.
Discos 5.25' HD:	1 caja	U$S10.
Discos 3.25' HD:	1 caja	U$S15.
TDK 3.5, HD:	1 caja	U$S18, 2cajasU$S34.
BASF 5 25' HD	1 caja	U$S12, 2cajasU$S20.
Nashua 5.25' HD	1 caja	U$S12, 2cajasU$S20.

Amplio stock de Verbatim, Precisión, BASF, Nashua.

Insumos

Caja porta diskettes con cerradura:
5.25' x 50 u. U$S8 x 100 u. U$S10.
3.5'x 40 u. U$S8.50 x 80u. U$S10 150u. U$S18.
Porta mouse U$S3.50, mouse pad U$S5, conjunto U$S6, aspiradora portátil U$S15. Limpia cabezales U$S5. Resma 1º calidad U$S 9,99. Pie impresora U$S8. Data cartridge 3 M 2120 U$S33. Rollos de papel para fax U$S3.50. UPS 10 a 30 min. 500 W. U$S360. Cintas para impresoras importadas: Epson U$S5, Citizen U$S6, Citizen 4 colores U$S28. Pantalla antirreflejo de cristal Mijuki U$S 17.

NOTA: PRECIOS CON IVA INCLUIDO.
ENVIOS AL INTERIOR DESCUENTO POR MAYOR

Av. NAZCA 2741
Tel/Fax: 503-3640
501-3241



APUESTE Y GANE CON AGENDABIERTA DE



COMPUMANIA'S 1.0 VERSION — TODO EN COMPUTACION
ENTREGA INMEDIATA - GARANTIA TOTAL

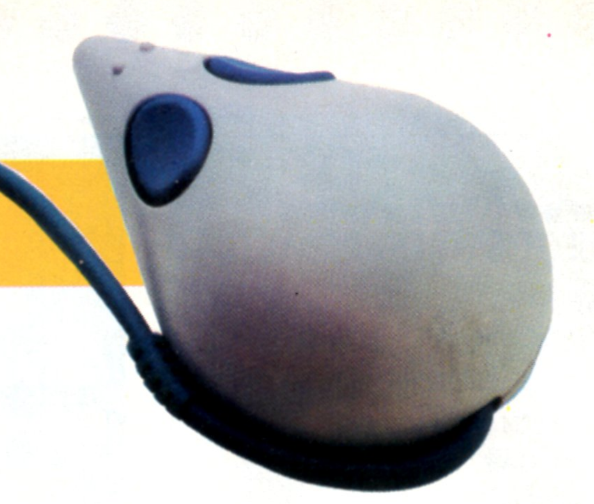
286	1Mb + MINITOWER + MONITOR SAMSUNG + DRIVE 1.2 + PASSWORD + ANTIVIRUS + TECLADO 101 T. + MANUAL	CONTADO $ 280
386	SX 40/60 Mhz + 1Mb + MINITOWER + MONITOR SAMSUNG + DRIVE 1.2 + ANTIVIRUS + TECLADO 101 T. + MULTIFUNCION	CONTADO $ 350
386	DX 40/70 Mhz + 4Mb + MINITOWER + MONITOR SAMSUNG + DRIVE 1.2 + PASSWORD + ANTIVIRUS + TECLADO 101 TECLAS + 128 K MEMORIA CACHE + MULTIFUNCION	CONTADO $ 550
486	TODOS LOS MODELOS DLC-40 / DX-33 / DX-50 / DX-2-66	DESDE $ 630
	GSX 190-270 CPS CARRO 80 COLUMNAS - MATRIZ DE 9 AGUJAS	$ 219
	DISCO RIGIDO 130 Mb	$ 219
	MONITOR COLOR SUPER VGA	$ 299
	CD-ROM SONY Doble Velocidad	$ 270
	SOUND BLASTER PRO	$ 149

Diskettes: Dysan Basf - Verbatim — Soft original en CD Todos los Juegos

CAMBIO DE MOTHER 286-386 / 386-486

Av. SAN MARTIN 1316 - CAPITAL
TE/FAX: 581-7449

Av. DIAZ VELEZ 5293 - CAPITAL
TE: 982-4552



LOST IN TIME

de Coktel Vision

La historia de esta aventura comienza con una serie de situaciones que le toca vivir a la joven y bella Doralice.

Ella se ve envuelta en un terrible complot que la obliga a regresar en el tiempo para descubrir su propio y misterioso pasado. La heroína de esta aventura deberá resolver complicados problemas y enigmas solamente utilizando su ingenio, su poder de observación y análisis de las situaciones que le toca vivir. Ella no utilizará ni armas, ni violencia sólo su gran inteligencia para salir de las peligrosas aventuras que le tocará vivir a través de este misterioso juego.



Por este lado de la mansión existen dos lugares importantes para revisar.

Doralice no es superticiosa o superficial, todo lo realiza deduciendo muy bien cada uno de sus actos, ella misma se considera influenciada por las series estadounidenses como Mac Gyver o Columbo y piensa que es una imitación de ellos.

Con gráficos totalmente digitalizados, un equipo de actores profesionales, escenarios filmados en los alrededores de ciudades y pueblos alemanes, sonidos, voces y efectos sonoros digitales, Coktel Vision nos vuelve a sorprender con una excelente aventura, dando otra muestra de la calidad de software de entretenimiento.

Cuando conozcamos a Doralice la amaremos a primera vista, pero su oscuro pasado podrá hacernos cambiar de idea. Paso a paso deberemos averiguar quiénes, desde el pasado, quieren matarla y cuál es la causa. Lost in Time nos invita a descubrir la verdadera historia de la joven y bella protagonista, donde nosotros debemos ayudarla a solucionar este apasionante enigma.



Una vez reparado comenzaremos a remar.

SOLUCIONES

Comenzamos en un barco. Sacamos un tornillo de un banquito con una tenaza. Tomamos una lámpara que hay entre unos barriles. La usamos entre otros barriles y tomamos una esponja. Mojamos la esponja en el balde. La pasamos por el póster. Al tornillo lo doblamos con la tenaza.

Usamos la lámpara en la abertura del piso y bajamos. Tomamos la botella de aceite que está dentro del barril. Usamos el aceite en la bomba de agua. Bombeamos.

Tomamos el sacacorchos que está junto a la cadena. Lo usamos en



Una vez que llegamos a la mansión debemos revisar cuidadosamente el lugar.

el hoyo que está en la pared en el piso de arriba. Miramos por el agujero (diálogo con Yoruba). Tomamos el cuchillo. Lo usamos en el poste y subimos.

Con la tenaza tomamos una estaca. Tomamos una toalla en un contenedor. La usamos en una argolla que cuelga del techo y abrimos un compartimiento.

Sacamos de éste un jabón. Tomamos un remo entre las balas de cañón.

Usamos el sacacorchos con el jabón y echamos el polvo en la puerta corrediza. La abrimos (diálogo con Melkior).

MANSION

En la entrada tomamos del tractor una batería, cigarrillos, papel y fósforos, sacamos una pipeta de una caja y una manzana de un cesto. Le damos la manzana al caballo para que se vaya. Tomamos la nota que está en la puerta. Tomamos el dardo. Llenamos la pipeta con el ácido de la batería y lo echamos en el candado.

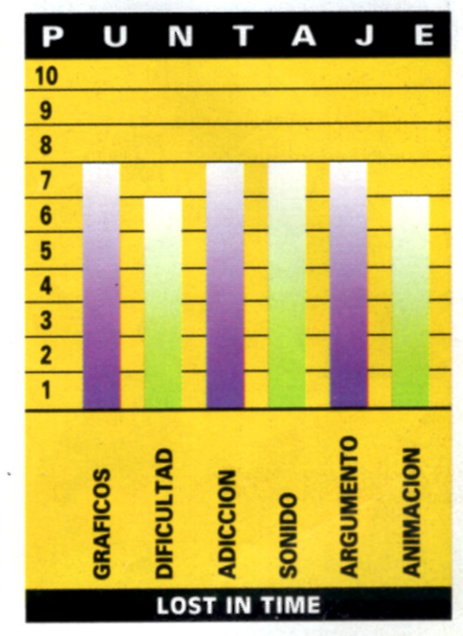
Adentro, en la puerta de la mansión, tomamos una especie de lámpara que está arriba de la puerta. Tomamos la manija y un tronco que está junto a la puerta. Usamos el cable de la lámpara en la manija. Empujamos la llave con el dardo. A la vuelta de la entrada al faro hay una botella de vinagre. La tomamos y volcamos el líquido en la batería. Le colocamos a ésta la manija y obtenemos un electroimán. Lo usamos en la base de la puerta de la mansión para tomar la llave.

Entramos y tomamos un remo, un extinguidor, la barra que está en el hogar, y la otra que está en la pared, y la ponemos en el hogar. Tomamos el cable que está en la caja de fusibles, la caja de resina y ponemos el papel de cigarrillo donde va el fusible.

Vamos junto al faro y con el dardo sacamos el corcho del barril y tomamos el barril. Con la barra rompemos el vidrio y tomamos la manguera. Vamos adonde hay una escalera con un ascensor y ponemos la lámpara en la base. La tocamos y aparece una combinación. Anotamos la edad que figura ahí y llamamos al ascensor. Subimos. Con el barril tomamos una botella y con el corcho de ésta tiramos y tomamos el removedor.

Salimos y ponemos un extremo de la manguera en la puerta del faro y el otro en la manija del ascensor. Lo llamamos y se abre la puerta del faro. Tomamos un zapato con una llave en la escalera del faro.

Subimos y tomamos una libreta del escritorio y un pomo de ácido.



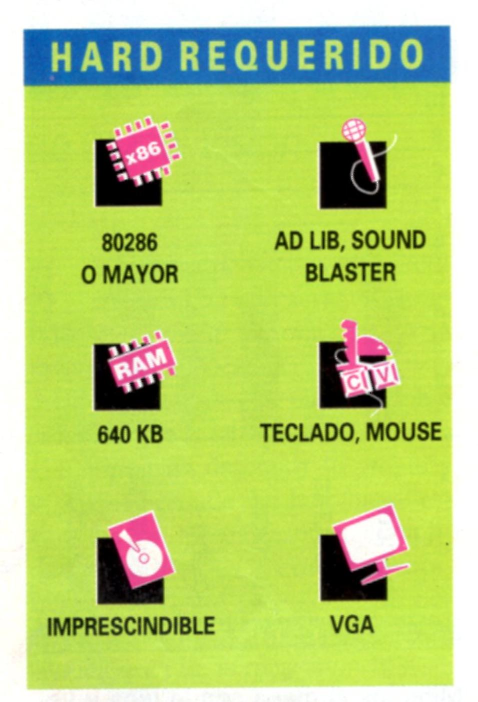
Miramos el mapa con la lupa y vemos el barco y una combinación (con ésta abrimos el arcón que está en el piso que subimos por el ascensor y tomamos una libreta y fibra de vidrio) con el remo abrimos el armario y sacamos una cortaplumas.

Subimos y tomamos el kerosene detrás de las cortinas, cortamos un trozo de éstas con la cortaplumas y bajamos. Con la llave del zapato abrimos la puerta de abajo y tomamos un vidrio de la ventana. Abrimos la llave de agua y va-



Tenemos que buscar todo lo necesario para encender el hogar.

mos al jardín. Ponemos la manguera en la canilla. Usamos la fibra para repararla y le ponemos la resina. Ponemos el otro extremo en el aljibe y lo llenamos para tomar el corcho.



En la entrada al canal usamos el ácido sobre las algas, las cortamos con el vidrio, ponemos la barra del hogar en el hoyo, le ponemos removedor y abrimos la puerta. Con el zapato vaciamos el bote, ponemos el trozo de cortina y el corcho en el hoyo, usamos el remo en el bote y nos vamos.

Encallamos y entramos en la cabina. En el gabinete tomamos un barco y una botella con salsa. Tomamos un anotador del piso, una servilleta de una cesta, un tornillo y pan. Ponemos la silla debajo del candelabro, subimos y usamos el tornillo para sacarlo. Al desarmarlo obtenemos un gancho, unos flotantes y una vela.

Usamos la salsa en el pan y la ponemos afuera. Un ave se acerca y tira el salvavidas. Con la cortaplumas cortamos la soga que unimos al gancho. Lo usamos sobre el acantilado y nos vamos.


Desde este lugar podemos ir al faro y al mirador.

Recogemos nuestras cosas en la entrada al canal y vamos a la mansión.

En el hogar ponemos el tronco, la servilleta y el kerosene. Con la cortaplumas cortamos un pedazo de manguera y rompemos la botella con el barquito para tomar un fósforo. Lo encendemos con la cajita y prendemos el fuego. Ponemos el barril en la base que apareció, tapamos el agujero con la vela, abrimos el barril con el pedazo de manguera y lo llenamos de arena con el zapato. Nos vamos por el pasaje.


En el techo de la pequeña casa obtenemos un elemento muy necesario para seguir.

BARCO

Aparecemos en el barco. Tomamos la tenaza del mástil. Ponemos los flotantes en el piso junto al baúl. Usamos el cable en el cable del baúl. Cortamos el cable con la tenaza. Usamos la pipeta en el charco y derramamos el líquido en el candado. Usamos el extinguidor sobre éste y lo rompemos con la tenaza (luego de unas escenas con varios diálogos aparecemos en el barco junto a Melkior). Con el gancho que encontramos abrimos el baúl del piso donde comenzamos el juego.

Tomamos la ropa y nos vestimos. Tomamos la soga y atamos el remo con la estaca, y le ponemos el tornillo doblado con la tenaza. Vamos al closet en ese mismo piso y enganchamos la soga. Ponemos el sacacorchos en el orificio y atamos la soga a éste. En la ventana de al lado hay un balde con un serrucho que tomamos, para liberar a Melkior (hay otros diálogos y aparecemos en una habitación encerrados).

Salimos al balcón y tomamos la bandera pirata. En la habitación de la derecha tomamos los trocitos de banana, un frasco y un bol. Toma-

mos una llave de plata de la silla junto al escritorio en el centro de la habitación principal. En la habitación de la izquierda tomamos una llave debajo de la alfombra. Con ésta abrimos el cajón del escritorio. en la otra un anillo y la jaula de calipo detrás de una cortina.

Para subir a la habitación donde nos encerraron ponemos el polvo de belleza en el poste. En la mesa con la marca circular ponemos la



Cuando usamos el catalejos debemos observar muy bien hasta encontrar el bote hundido.

Tomamos un secante y una daga. Ponemos el bol sobre la cama y echamos el ácido y el frasco con sales en él. El loro se mareará.

Con la daga cortamos la alfombra de la habitación de la derecha y volvemos a la sección donde comenzó el juego. Usamos la daga en el resorte del baúl y tomamos el polvo de belleza y una servilleta. jaula, ponemos los trocitos de banana adentro y la tapamos con la bandera. Mojamos la servilleta con el lustrador y lustramos la pileta verde de la habitación de la izquierda.

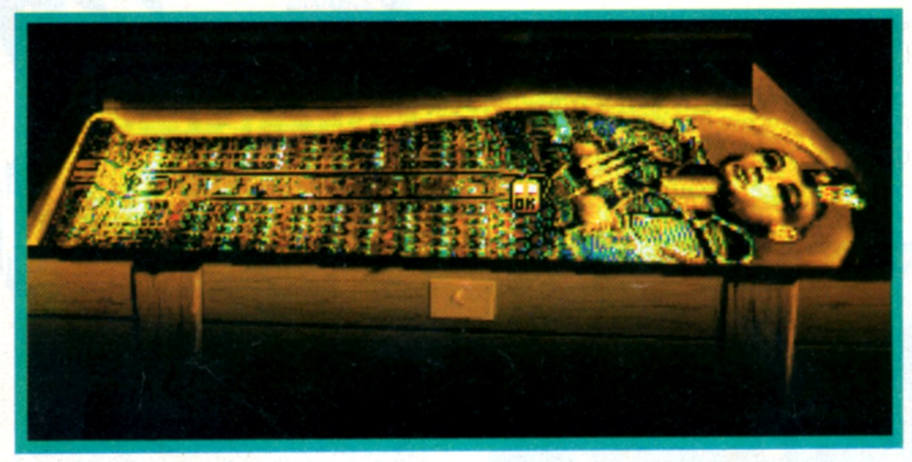
Ponemos el secante en ésta y anotamos el número. Usamos el anillo en la muesca del armario y aparecemos en la sala de música.



Con la arena llenamos el tonel.

Nos vamos al closet y recuperamos el sacacorchos. Subimos al "cellar" y ponemos el sacacorchos en el orificio del poste, abrimos y sacamos la llave maestra. Con ésta abrimos dos puertas del pasillo. En una tomamos un frasco con lustrador, y Tomamos el disco de la mesa y el fonógrafo detrás del bar.

Volvemos a la habitación y ponemos el fonógrafo en la mesa, colocamos el disco y lo hacemos andar. Abrimos el armario con la llave y tomamos otra llave de la caja. Toca-


Encontramos la gran momia egipcia.

mos el fuego del cañón en la pintura y aparece una caja fuerte. Anotamos el número de la pileta y tomamos la caja. La giramos a la derecha y arriba hay una abertura secreta.

Sacamos la llave de adentro. Empujamos arriba y al medio y abrimos la cerradura con la llave. Tomamos el revólver y la jaula. Salimos y abrimos el compartimiento donde estaba el jabón con la toalla sobre la argolla y ponemos la jaula adentro. Volvemos a abrirlo (esto destraba la tapa de la celda de Yoruba) y sacamos la jaula.

Con la llave, abrimos la jaula y entramos donde está Yoruba (otros diálogos). En el piso hay un collar que sacamos con el sacacorchos. Encontramos algodón. Bloqueamos la puerta del mástil con la tenaza. Ponemos el algodón junto al poste y con el remo hacemos caer una botella de rum. Ponemos el magneto del collar sobre el revólver y disparamos sobre las esposas que tiene Yoruba en el pie. Usamos la esponja mojada sobre la botella y le damos la etiqueta a Melkior.


Luego de encontrar el lugar secreto se abrirá la puerta del ascensor.

TIERRA

Tomamos el holocom y vamos al camino. Hablamos con el niño y le damos la bandera. Perforamos el coco con el sacacorchos, llenamos la pipeta y se la damos al animalito. Usamos al loro sobre el pasaje y la voz de éste lo abre. Con la llave abrimos la jaula y obtenemos unas monedas. Abrimos la puerta y el brujo nos pide que pongamos las monedas en la puerta. El brujo nos pide ropa de Delia.

Vamos a lo de Delia y rápidamente robamos su libro. Cuando se va a buscarlo tomamos el espejo y lo usamos con la araña que se va y nos permite tomar la ropa. Volvemos con el brujo y le señalamos la ventana para que la abra. Ponemos el holo sobre la mesa y lo usamos.

El brujo se asusta y ponemos la poción en su vaso (otros diálogos). Vamos a ver al brujo y nos da una poción. Vamos a lo de Delia y nos da otra.

Vamos a lo de Serapion, mezclamos las pociones y se la damos (esto lo hace hablar). Volvemos a hablar con él y nos da sal, que mezclamos con la poción inversora y la transformamos en azúcar. Se la damos al perro y pasamos.

Tomamos la bolsa de la mesa y la vaciamos. La llenamos con brasas que hay junto a la olla y la ponemos en el banquito. Luego la víbora se mete en la bolsa y la echamos al fuego (diálogo). Jarlath nos corre y le tiramos la flor. Estornuda y cae al vacío.

Distribuye Set House.


Observa quién se encuentra del otro lado.

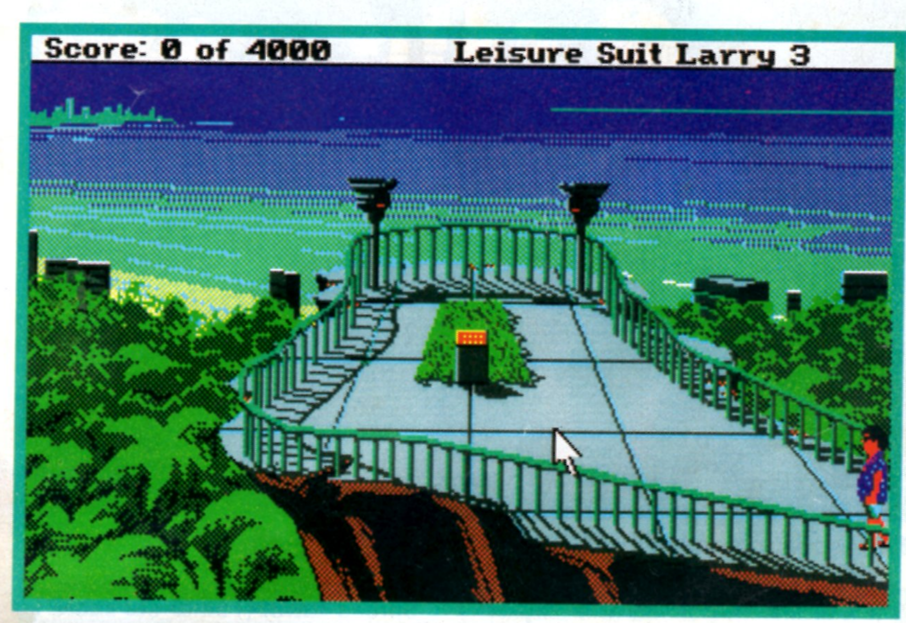
Héctor Mahmoud
E-mail (MP OnLine!): hmahmoud

LEISURE SUIT LARRY III
Larry y la apasionada Patty
de Sierra On Line

Larry recuerda que cuando llegó a esa isla virgen todavía no había sido explorada por el hombre, pero los nativos un día leyeron una revista de marketing y la transformaron en lo que es ahora, con hoteles internacionales, casinos, nights clubs y todo aquello que el turista necesita y se le puede brindar.

Sigue caminando por el mirador, se acerca a los binoculares y con asombro ve cómo una joven se cambia la ropa, luego se acerca a la placa y la lee, ya pasó mucho tiempo y todavía se sigue emocionando.

Luego se vuelve a la casa. Como la vida a veces tiene cosas ingratas y el pobre Larry tiene experiencia en este tipo de situaciones, la esposa del ex playboy lo echa de su casa. Larry siente como que la historia es repetida y regresa a la selva.



En el mirador, el hombre observa la placa.



Cuando Larry llega a la empresa de su ex suegro, éste lo está esperando.

Así comienza la historia de nuestro héroe en su aventura número tres y como siempre avisamos en esta sección –o casi siempre– publicamos las soluciones o ayudas de dos aventuras: una nueva –o de las más recientes del mercado– y la otra por votos, es decir, la más pedida por los lectores. Además, para la gente que aún no tiene VGA, no nos digan que no nos acordamos de ellos, porque los que producen los juegos últimamente ya no lo hacen para otras plaquetas.

Así que si necesitan ayuda para poder terminar una de las mejores aventuras de Larry, sólo tienen que leer la parte que necesitan de las soluciones.

SOLUCIONES

Look through left binoculars (Mirar por los binoculares, usar el de la izquierda). Look at plaque (Mirar la placa). Exit (Salir).

Cuando llega a la casa la esposa le dice que se separan. Después que termina de hablar la esposa, Larry se dirige hacia la derecha hasta la selva (segunda pantalla) y allí regresa el viejo y querido Larry.

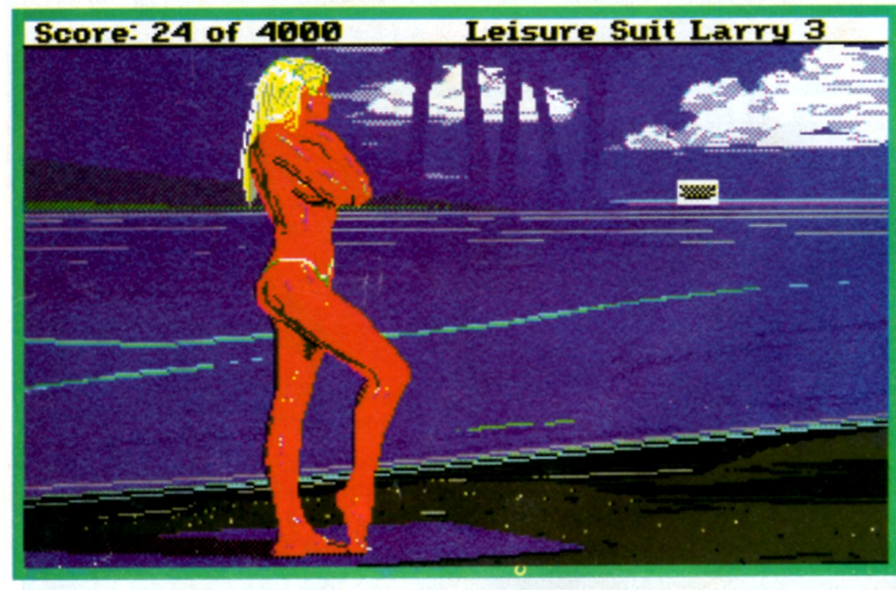
Regresa a la casa, pero en el camino encuentra una rama del árbol.

Get wood (Tomar la rama de árbol).

Cuando llega a la casa abre la casilla de correo.

Open mailbox (Abrir la casilla de correo).

Get mail (Tomar correo).



Ella es realmente hermosa.

Ir a la oficina y luego a la playa y mirar a la mujer que está tomando sol. Look woman (Mirar a la mujer).

Talk woman (Hablar con la mujer). Give woman credit card (Darle a la mujer la tarjeta de crédito).

Get knife (Tomar el cuchillo).

Ir donde está la televisión. Get paper (Tomar el diario). Read paper (Leer el diario). Stand up (Levantarse).

Ir a las escaleras del casino.

Sharpen knife on stairs (Afilar el cuchillo en la escalera).

Ir frente a Chip n'dale donde está el pajar.

Cut grass with knife (Cortar la paja con el cuchillo).

Weave grass (Sacude la paja).

Ir donde están los baños públicos.

Get soap (Tomar el jabón). Turn on faucet (Abrir la canilla). Drink water (Tomar agua).

Wear skirt (Usar pollera de paja). Carve wood (Tallar la rama del árbol dentro del baño).

Ir a la playa y venderle la estatuilla que talló a la mujer que está tomando sol.

Luego ir adonde están los baños y cambiarse de ropa.

Change clothes (Cambiarse de ropa).

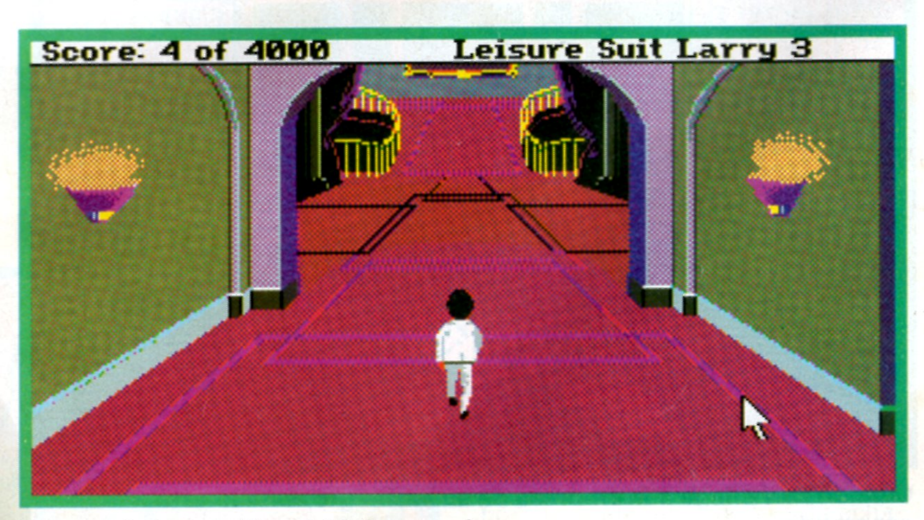
Regresar a la playa, la mujer no está, pero sí la toalla.

Get towel (Tomar la toalla).

Spread towel (Tomar sol sobre la toalla).

Esperar hasta que se retire la iguana y antes de que regrese se debe levantar Larry.

Stand up (Levantarse).



En uno de los pasillos del lujoso casino.

Ir al casino a la sala de espectáculos y antes de llegar se mira al espejo (el de la izquierda).

Look mirror (Mirar el espejo).

Frente al señor de la entrada de la sala del espectáculo, le muestra el pase. Show pass (Mostrar el pase).

En este momento nos solicita que ingresemos los números del pase según la hoja que nos dice el señor de la entrada. Buscar en el manual del juego, porque ésta es una de las protecciones de software.

Give money (Darle dinero).

Entrar y ver el espectáculo.

Cuando sale, tiene que caminar alrededor del señor de la entrada hasta que aparezca la vedette a hablar por teléfono. Larry se acerca y la mira.

Look woman (Mirar a la mujer).

Talk woman (Hablar a la mujer).

Exit (Salir).

Ir a la oficina de los abogados frente al recepcionista.

Talk for divorce (Hablar del acta de divorcio).

Va a la otra oficina a hablar con la abogada. Sit (Sentarse).

Talk woman (Hablar a la mujer). Ask for deed (Preguntar por el acta).

Salir de la oficina. Preguntar al recepcionista por el divorcio nuevamente.

Ask for deed (Preguntar por el acta).

Salir y volver a entrar en el edificio.

Talk for deed (Hablar del acta).

Get deed (Tomar el acta).

Ir al casino, golpear la puerta que está junto al teléfono en la entrada a la sala de espectáculo.

Knock door (Golpear la puerta).

La vedette recibe muy bien a

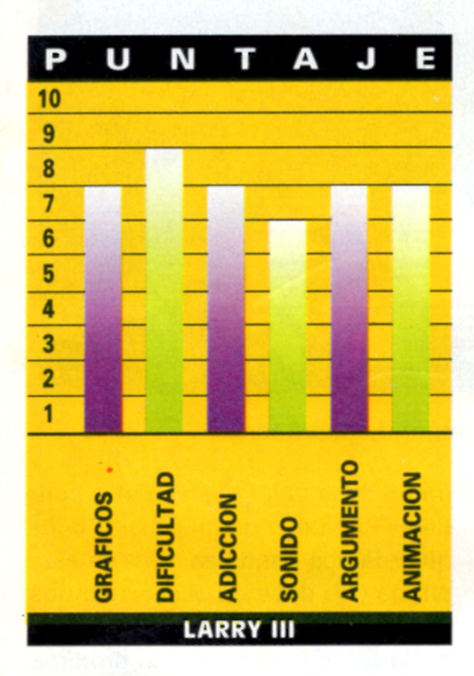
Larry, luego hay una confusión y cuando él sale a escena tipear "Dance".

Baila en el escenario y sin cambiarse de ropa va a la oficina de los abogados, se acerca al recepcionista y le paga.

Talk man (Hablar al señor).

Pay (Pagar).

Pay (Pagar) (varias veces porque como está vestido de vedette, no lo reconoce).



Luego viene una escena animada con la abogada. Salir del edificio.

Entrar en el edificio y hablar con el recepcionista. Talk man (Hablar al recepcionista).

Get decree (Tomar el decreto de divorcio).

Look decree (Mirar el decreto de divorcio).

Regresar a la sala de espectáculo del casino e ir a la puerta de la izquierda, la que está junto al teléfono.

Open door (Abrir la puerta).

Ir adonde está la ropa.

Get suit (Tomar la ropa).

Se cambia de ropa automáticamente, luego ir al gimnasio Fat City. En el gimnasio, ir a la puerta de la izquierda. Use card (Usar tarjeta y la puerta se abre).

Turn card over (Mirar el reverso de la tarjeta y obtendrá el número del casillero (número 69)). Al dar vuelta la tarjeta lee tres mensajes de negocios de la isla, se debe buscar en el manual del juego la página que tiene el aviso y de esta manera obtendremos una serie de tres números que son en el orden de los avisos la clave del casillero.

Open Locker (Abrir el casillero y luego introducir los tres números).

Wear sweats (Cambiarse la ropa y ponerse el buzo).

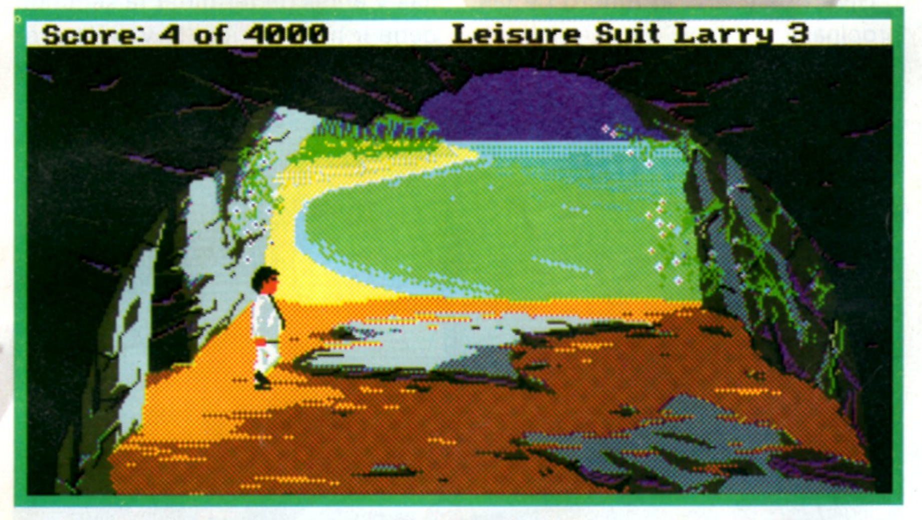
Close locker (Cerrar el casillero).

Ir a la puerta de la derecha, tiene que hacer cuatro ejercicios. Workout (Ejercicio). Hacer aproximadamente 17. Stand up (Levantarse). Ir al otro Workout (Ejercicio). Hacer aproximadamente 17.

Stand up (Levantarse). Ir al otro Workout (Ejercicio). Hacer aproximadamente 17. Stand up (Levantarse). Ir al otro Workout (Ejercicio). Hacer aproximadamente 17. Volver al casillero y abrirlo.

Open locker (Abrir el casillero).

Undress (desvestirse).



En la cueva encontraremos bellas flores.

Close locker (Cerrar el casillero).

Ir a la ducha (La puerta de la izquierda). En la ducha acercarse hacia la parte superior de la pantalla.

Turn on shower (Abrir la ducha). Use soap (Usar el jabón). Rinse (Enjuagarse). Turn off shower (Cerrar la ducha). Dry off (Secarse).

Open locker (Abrir el casillero).

Use deodorant (Usar desodorante).

Wear suit (Ponerse la ropa).

Close locker (Cerrar la puerta).

Ir al hall central de Fat City e ir a la puerta que está de frente (Donde están filmando un video).

Use card (Usar la tarjeta).

Look woman (Mirar a la mujer).

Talk woman (Hablar con la mujer).

Ask about video (Preguntar por el video).

Help with video (ir a la cama solar, ir a la caverna).

Pick up flowers (Tomar las flores). Make lei (Hace un arreglo floral).

Ir al bar del Casino y sentarse junto a la mujer que está tocando el piano. Sit (Sentarse).

Look woman (Mirar a la mujer).

Talk woman (Hablar a la mujer).

Ask date (Arreglar una cita).

Show decree (Mostrar el decreto de divorcio).

Give her lei (Le da el arreglo floral a la mujer).

Ask date (Concertar una cita).

La mujer (Patty) le da las llaves de la habitación del hotel.

Ir al show y hablar con Al Lowe, creador de Larry.

Talk Al (hablar a Al). Tipee "I'd like Larry".

Sit (Sentarse).

Get wine (Tomar el vino).

Ver el show del comediante hasta que termina y, un consejo, leer los chistes que están excelentes.

Stand up (Levantarse).

Ir al ascensor del casino. Use elevator (Usar ascensor).

Push nine (Presionar el botón nueve).

Cuando entra en el Penthouse se acerca a la mesa.

Pour wine (Servir el vino).

Las escenas románticas son automáticas.

Cambia el personaje, Larry se va y conducimos a Patty.

Ir detrás del biombo.

Get panties (Tomar la bikini).

Get bra (Tomar el corpiño).

Get hose (Tomar las medias).

Get dress (Tomar el vestido).

Get bottle (Tomar la botella).

Ir al ascensor. Push one (Presionar uno). Ir al bar del Casino y junto al piano donde está la gran copa.

Get tips (Tomar el dinero de la copa).

Get marker (Tomar el marcador del menú de la entrada).

Ir a los baños públicos. Fill bottle (Llenar de agua la botella).

Ir al Show de Chip n' dales. Talk man (Hablar al hombre).

Give tips (Darle el dinero de las propinas).

Sit (Sentarse).



Vale la pena presenciar todo el show, porque es muy bueno.

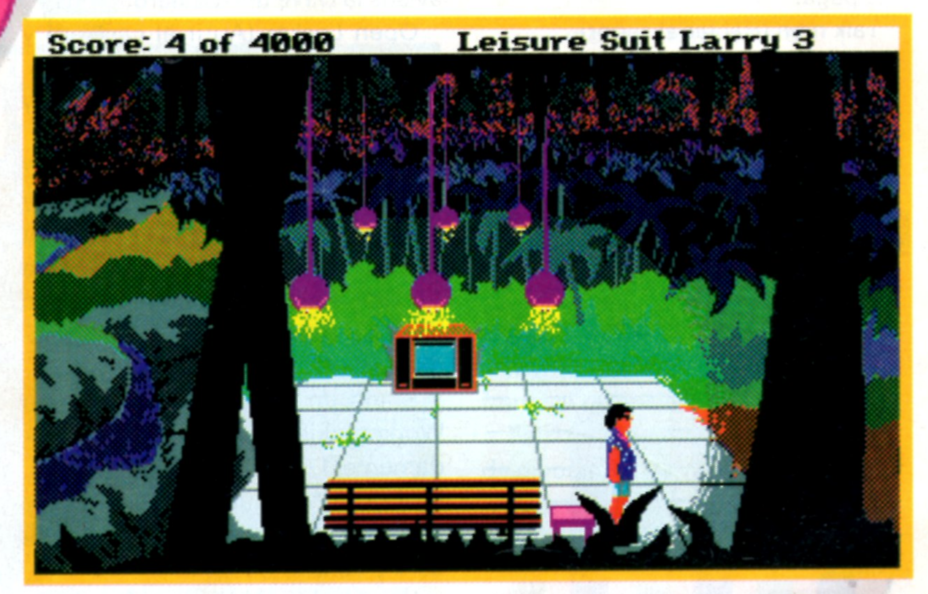
Throw panties to dale (Tirarle la bikini al hombre del show).

Look man (Mirar al hombre).

Exit (Salir).

Ir al campo de cañas. Entrar en el laberinto, cuando logra pasar más de la mitad del laberinto debe tomar agua.

Cuando ingresa al laberinto debe ir hacia arriba de la pantalla, en la tercera (3) debe girar hacia la derecha, (4) luego de pasar dos pantallas y antes de terminar la segunda debe ir hacia arriba (5) y en la próxima pantalla al final debe girar hacia la izquierda (6) hasta pasar a la otra pantalla en la mitad debe ir hacia arriba (7) y en la mitad debe girar hacia la derecha (8) hasta la próxima pantalla (9) en el medio debe ir hacia arriba tres pantallas más, en esta última (12) en el medio debe girar hacia la izquierda y cuando ingresa en la próxima pantalla (13) debe tomar agua (drink water), sigue hacia la izquierda hasta la próxima pantalla (14) en la mitad debe bajar hasta la otra pantalla (15), luego de girar hacia la izquierda dos pantallas más, en esta última (17) debe ir hacia arriba dos pantallas (19) en ésta debe girar hacia la izquierda hasta la próxima (20) y luego hacia arriba y llegó al final.



No tiene otra alternativa que ir a su lugar de descanso.

Los números entre paréntesis es la cantidad de pantallas que se van pasando.

Drink water (Tomar agua).

Cuando sale del laberinto. Ir al arroyo. Drink water (Tomar agua).

Ir al precipicio. Remove hose (Sacarse las medias).

Tie hose to rock (Atar las medias a la roca).

Se cae (automático). Get plants (Tomar las plantas).

Make rope (Hacer la soga).

Throw rope (Lanzar la soga hacia el otro lado del precipicio).

Tie rope to tree (Atar la soga al árbol).

Climb tree (Subir al árbol).

Get coconuts (Tomar los cocos).

Climb down tree (Bajar del árbol).

Rip dress (Subirse el vestido).

Cross chasm on rope (Cruzar el

precipicio colgada de la soga). Remove bra (Sacarse el corpiño).

Put coconouts in bra (Poner cocos en el corpiño).

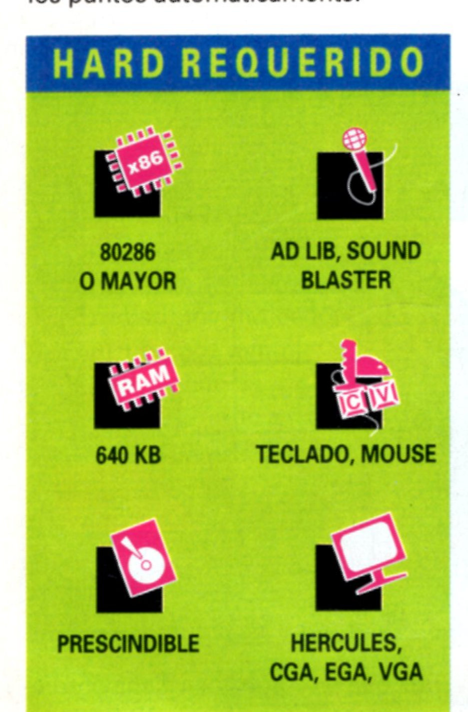
Throw bra (Tirar el corpiño cuando aparezca el animal).

Ir a las orillas del río.

Push log (Empujar al tronco que está en la orilla del río).

Mount log (Subirse al tronco).

Arcade: se deben esquivar troncos y rocas que están en el río. Luego de pasar los peligros del río da los puntos automáticamente.



Una tribu encierra a Patty y a Larry en una jaula.

Use marker (Usar el marcador y así podrán escapar de la jaula).

Luego caerán por el espacio hasta llegar al estudio "filmográfico" de Sierra.

Salir del Police Quest.

Pasar por la sala de utilería.

Ir a Space Quest, flotarán en el aire. Patty debe acercarse a la máquina de vacío.

Turn off machine (Apagar la máquina).

Luego pasa al King Quest, miran la escena, luego siguen hacia la derecha.

Martín Quintana

E-mail (MP OnLine!) mquintana





FLIX-MIX

de Celeris

¿Recuerdan los rompecabezas clásicos? Montones de fichitas de variadas formas y colores para ensamblar un dibujo o una foto.

Pues bien, ¿será que la computadora habrá terminado con todo esto? Al parecer es así.

FLIX-MIX es un juego de rompecabezas, quizás sin tantas piezas como esos que hay en las jugueterías de 500, 1.000 ó 5.000, pero no por ello es menos interesante sino todo lo contrario.

Su particularidad radica en que la figura para armar está animada, es decir, la parte de la imagen de las fichas que constituyen esa figura se halla en constante movimiento.

En resumen, no hay que resolver un rompecabezas estático sino uno en plena actividad.

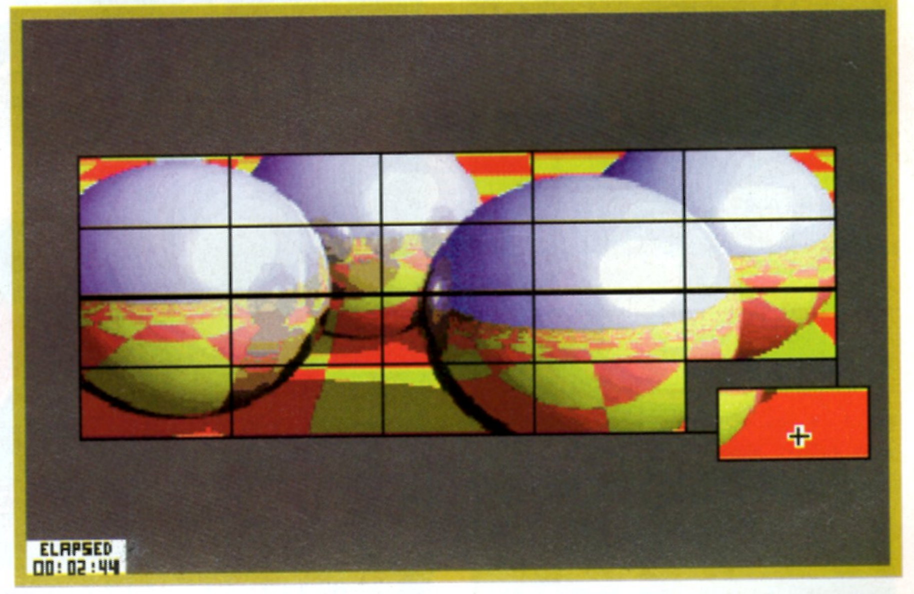
El movimiento de las imágenes contribuye a que continúe siendo difícil volver a terminar un mismo acertijo ya resuelto.

Además posee numerosas características que hacen que este programa sea un entretenimiento por mucho tiempo.

Puede jugarse en cualquiera de las cuatro modalidades que posee el programa:

a) Single-Mingle: de a 1 jugador en el que se elige aisladamente cada puzzle (rompecabeza) sin límite de tiempo.

b) Scramblecade: de a 1 jugador como una sucesión de "puzzles" con límite de tiempo y dificultad creciente; se ganan puntos cada vez que se coloca una ficha correctamente o se termina el problema dentro del tiempo estipulado.



PUNTAJE

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

GRAFICOS · DIFICULTAD · ADICCION · SONIDO · ARGUMENTO · ANIMACION

FLIX -MIX

c) Joint Venture: de a varios jugadores, alternándose sucesivamente en la resolución de un mismo rompecabezas; el turno de cada uno concluye cuando finaliza el tiempo dado o cuando se soluciona el acertijo planteado, entonces el próximo participante continúa en donde el otro abandonó.

Cada vez que se pone una ficha correctamente se suman puntos venciendo el jugador que más fichas acumuló.

d) Mix'n'Match: de a varios jugadores.

Similar al anterior, pero con la diferencia de que cuando expira el tiempo proporcionado a uno de los integrantes, el próximo conti-

núa desde cero y no desde donde lo dejó el otro; gana el que los termina en menor tiempo.

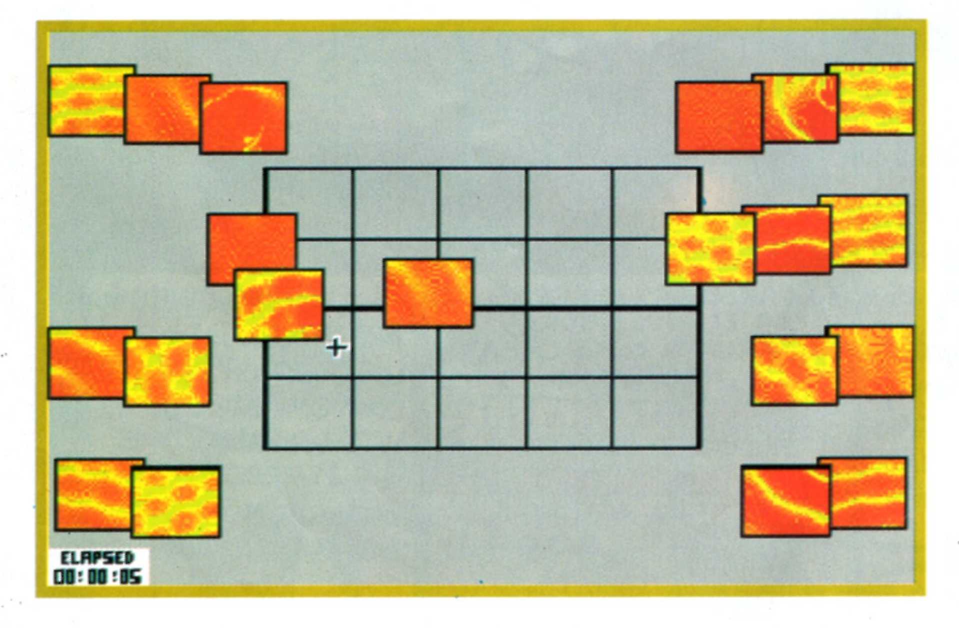
FLIX-MIX comienza con una pantalla de selección entre las posibles modalidades de juego.

Después de la elección nos encontramos ante un menú para elegir la dificultad y algunas otras opciones que hacen al desarrollo del rompecabezas como, por ejemplo, la cantidad de fichas, o si éstas pueden estar rotadas o incluso invertidas, si el movimiento del puzzle puede cambiar de dirección durante la mitad de la partida, etc.

El juego en sí consta de una cuadrícula en donde el rompecabezas deberá ser formado y una cantidad de piezas esparcidas alrededor.

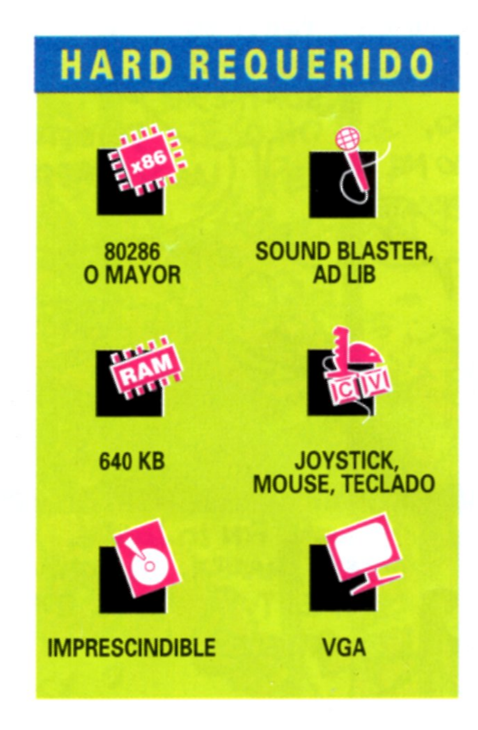
Según el modo seleccionado en las esquinas de la pantalla se encuentran distintos indicadores que muestran tiempo, puntaje, nivel y nombre del jugador.

Cuando el tiempo comience a transcurrir, se deberá deslizar –con el cursor– la ficha hacia el lugar deseado; si éste es el correcto, la computadora emitirá un sonido y la ficha quedará fijada en ese sector.



Si en alguna casilla hubiera un número significa que cuando allí se ubique la pieza adecuada, se suma esa cantidad al puntaje obtenido. De esta manera se procede hasta concluir el acertijo.

Este programa soporta plaqueta de video VGA únicamente; en cuanto a sonido, desde plaquetas Ad Lib, pasando por Sound Blaster Pro hasta la nueva Pro Audio Spectrum 16 (lamentablemente no tiene opción para el parlante interno). Se puede jugar con mouse, teclado o joystick y no tiene mayores requerimientos de memoria.



Hugo Fernández

E-mail (MP OnLine!): hfernández

HISTO



PASION DE MULTITUDES

Guión y dibujos Sardá









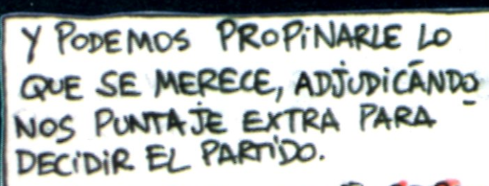




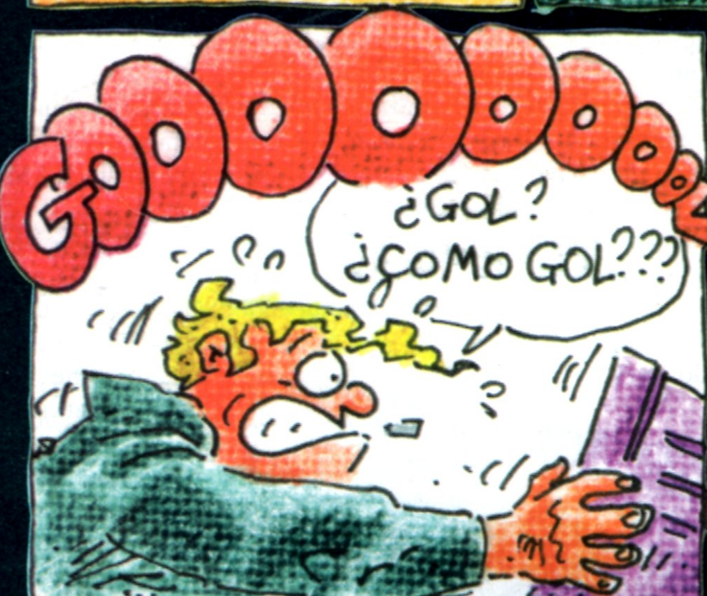




RIETA


Y PODEMOS PROPINARLE LO QUE SE MERECE, ADJUDICÁNDONOS PUNTAJE EXTRA PARA DECIDIR EL PARTIDO.


PROYECTIL A UTILIZAR
MONEDA 5¢
10¢
PILAS
LATA CERVEZA
BOTELLA TINTO
DAMA JUANA
MK-16
Y A LA SALIDA DE LA CANCHA, CUANDO UNA BARRA BRAVA SE...
¡EH! ¡UN MOMENTO! ¡ESO NO FUÉ PENAL!
AH... VEO QUE AL FIN TE HA MOTIVADO! ESO BUSCABA. ESO ES EL FÚTBOL: PASIÓN DE MULTIT...
¡ES INCREIBLE! ¡NO PUEDE SER!


GOOOOOOOOOOL
¿GOL? ¿COMO GOL???


¡HIJO DE... TE VOY A DAR PENAL
CRASH TRUMBS


¡INCREIBLE!... ≥PUF≤ ¡QUÉ AFANO!... ≥PUF≤ EN FIN...
¡AH! ¡MUY BUENO EL JUEGO! ¿EH? VUELVO EL PRÓXIMO DOMINGO... ¿SI?



OVERKILL

de Epica Mega Games

En el primer día de la misión de este shareware podremos visitar los dos primeros planetas de la saga OverKill.

La historia de este arcade de mucha acción comienza cuando de regreso a nuestro planeta, luego de un largo y tedioso vuelo espacial, nos enfrentamos a la dura realidad: todo lo que en él existía ha sido destruido. Un grupo de alienígenas guerreros han devastado todo lo que estaba a su alcance y asesinado a todos los habitantes por el simple hecho de matar. El objetivo será entonces vengar al planeta y a sus habitantes.

La misión fundamental es la de destruir a todos los alienígenas y a sus líderes que se encuentran al final del planeta seis, conocido como Battle Star.

Pero para llegar a cumplir con este cometido, largo es el camino a recorrer, pasando por los distintos niveles de cada planeta, luchando contra los alienígenas y liberando a los habitantes que han sido esclavizados por estos despreciables seres.

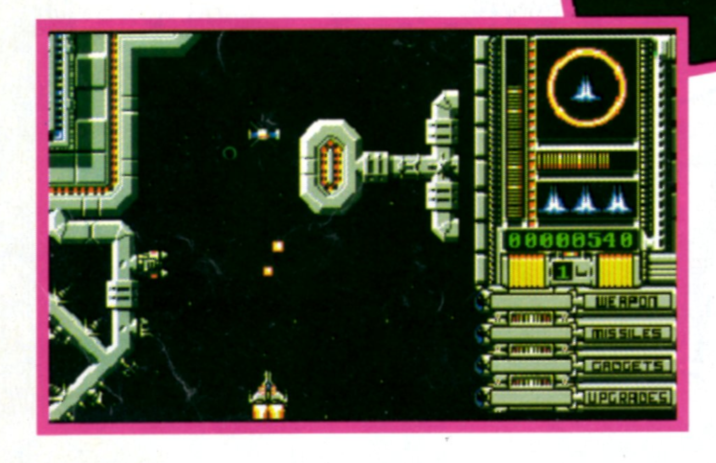
En la ruta nos encontraremos con muchos peligros. Entre ellos están las tormentas de meteoritos, agresivas criaturas y extrañas naves espaciales de gran poder piloteadas por los alienígenas que harán todo lo imposible para que la misión fracase.

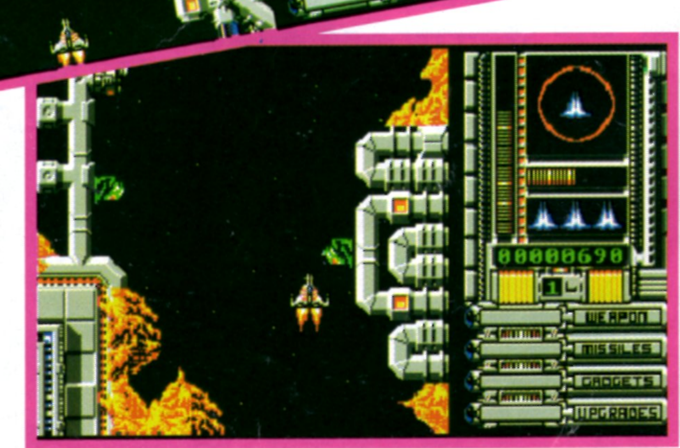
Como el combustible y el armamento es limitado, será necesario reabastecerse a lo largo de la peligrosa travesía.

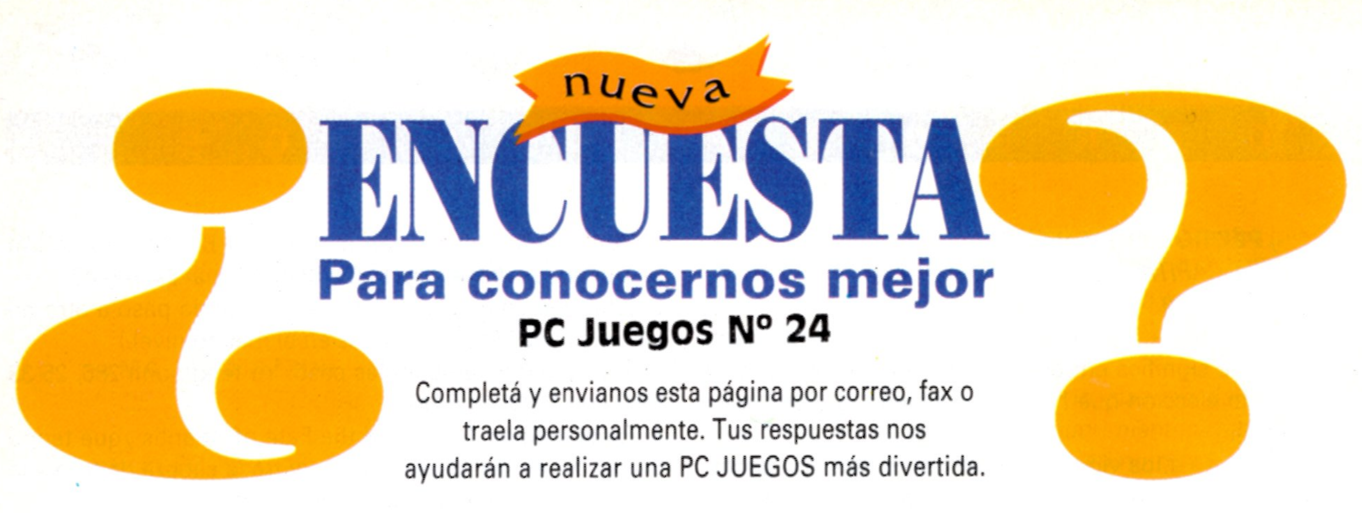
Esta versión shareware podrá ser utilizada con plaqueta de video CGA, EGA o VGA; mientras el sonido por medio de tarjetas Sound Blaster, Ad Lib y compatibles. Necesita 512 KB de memoria RAM para su funcionamiento.

Para hacerlo funcionar debe tipearse A: y luego *instalar*, de esa manera quedará instalado en el disco rígido. Para usarlo debe tipearse Overkill.

Sin duda, este juego será tan atrapante como los anteriores de esta colección de PC JUEGOS.







Completá y envianos esta página por correo, fax o traela personalmente. Tus respuestas nos ayudarán a realizar una PC JUEGOS más divertida.

Tenemos una nueva idea y queremos compartirla con vos. En poco tiempo más comenzaremos a editar videos con las soluciones de juegos para PC. En ellos podrás ver cómo los mismos que escriben en PC JUEGOS se las ingenian para llegar al final de cada juego o aventura; y, por supuesto, la calidad de la imagen será excelente, como la que obtenés a través de tu monitor. Bien, ahora queremos hacerte algunas preguntas. Las mismas nos darán la posibilidad de ofrecerte un producto que sea de tu agrado. Por favor, sentite libre de contestar con absoluta franqueza. En las preguntas adonde debés elegir una respuesta, hacé una cruz sobre el casillero correspondiente a tu elección.

DATOS PERSONALES:

NOMBRE:..

EDAD:..

SEXO: ❑ M ❑ F

DOCUMENTO:..

DIRECCION:..

TELEFONO:..

Las soluciones del video deben estar referidas a:

❑ El último juego que salió / La última versión de un juego

❑ Tu juego favorito

Las soluciones que muestre el video deben ser:

❑ Del juego completo *(ver en pantalla el transcurso de todo el juego)*

❑ De las partes más difíciles del juego *(sólo las situaciones más complicadas)*

Que el video con las soluciones cueste $15, te parece:

❑ Caro

❑ Justo

❑ Barato

Elegí hasta 10 títulos de juegos cuyas soluciones en video comprarías:

1..
2..
3..
4..
5..
6..
7..
8..
9..
10..

A continuación podés hacer los comentarios que consideres necesarios sobre las soluciones de juegos de video.

....
....
....
....
....
....
....
....

Muchas gracias por tu cooperación y a seguir jugando.



PEDRO BLUMENBAUM
DE CAPITAL FEDERAL

Antes que nada, quisiera felicitarlos por el gran paso adelante que significa entregar un diskette con la revista y la excelente elección que hicieron del juego (el Starfire es buenísimo).

Con respecto a los videos que piensan editar, me gustaría que ofrezcan la oportunidad de comprar la revista sola también ya que, de seguro, varios de nosotros no estaremos en una posición económica como para comprar todos los números.

Tengo dos preguntas para hacerles (totalmente distintas, pero igual de intrigantes para mí):
1- Cuando en la revista dicen que un determinado juego funciona con 640 KB de RAM, ¿quiere decir que en una 286 con 1 MB de RAM puede funcionar, o hay excepciones?
2- ¿Qué debería estudiar para programar videojuegos?
Sigan así, la revista está bárbara. Cada día sale mejor.

PC JUEGOS:

Con respecto a los videos, NO IRAN JUNTO A LA REVISTA, los mismos se comercializarán en las casas de venta de software y en la Editorial. Pronto tendrán noticias sobre ellos.
1- Sí, pueden funcionar, lo que tenés que fijarte para qué computadora es (80286, etc.). Porque si el juego utiliza rutinas propias de la 80386, lamentablemente no podrás usarlo en una computadora más pequeña.
2- Si te referís a lenguajes, te aconsejamos "C" o bien Assembler, si en cambio el sentido de tu pregunta es qué carrera, te contamos que en el único país donde tienen carreras para tal fin es en Japón y el costo es muy alto, pero te enseñan a programar para Super Nintendo y máquinas similares.

Así que te aconsejamos que comiences a comprar libros sobre el tema y practiques haciendo algunas rutinas en tu máquina, que así es como empezaron muchos de los programadores que hacen juegos hoy en día.



SERGIO C. GULA
DE PILAR, BUENOS AIRES

Señores de PC JUEGOS: Les escribo esta carta, antes que nada para felicitar a todos los que hacen PC JUEGOS, director, a la gente de redacción, colaboradores, jefa de arte, diagramación, etcétera. Los felicito porque sé que trabajan todos con el corazón y con muy buenas ondas, y lo sé porque yo en mi casa tengo la prueba, que es la revista.

Gracias por todo lo que hacen (soluciones, consejos, en fin, todo).

Quiero hacerles unas preguntas:
1- ¿Qué plaqueta de video es ideal para un Syncmaster 3?
2- ¿En qué se diferencian una Sound Blaster Pro con la plaqueta que viene con un CD-ROM? ¿Cuál es mejor?
3- ¿Por qué en el Double Dragon 3, cuando paso a otro nivel se cuelga? (no siempre es en el mismo nivel.)
A otros amigos también les pasó. Yo tengo una 286, 25-33 MHz con 1 MB de RAM.
4- En el Indiana Jones and the Fate of Atlantis ¿qué tengo que hacer en las ruinas? Ya encontré la cabeza de toro y la cola, tengo el taquímetro y encontré el mural.
5- Tengo las soluciones del Larry 5, pero cuando llego al casino no puedo juntar los U$S 525 (como dice al final de la página 47 de PC JUEGOS número 1) Entro con los U$S 10 pero los pierdo en la máquina. ¿Qué tengo que hacer?

Les pediría que las preguntas 4 y 5 me las expliquen detalladamente. Desde ya muchísimas gracias por las respuestas.

Les agradezco el juego de regalo que vino con la PC JUEGOS número 21, me pareció excelente y seguramente cuando los lectores estén leyendo esto, yo voy a estar instalando el Bip Bop. Me despido y los vuelvo a felicitar.

PC JUEGOS:

1- Si es para juegos solamente y por el momento, te conviene tener cualquier plaqueta SVGA, pero te aconsejamos que busqués plaquetas comunes ya que la mayoría de los juegos la asumen directamente. Así te evitás tener que cargar drives especiales y, además, te ahorrás el problema que algún programa sea incompatible, por ser una plaqueta muy sofisticada.
2- A simple vista una tiene sonido y la otra no, pero si el sentido de tu pregunta es solamente la conexión con el drive de CD-ROM, te contamos que varias marcas de CD-ROM no pueden funcionar con la salida SCSI de la Sound Blaster. Por eso no podés conectarla a ella y se tienen que usar las dos plaquetas por separado, una para el sonido y la otra, la que viene con el drive, para usar el CD-ROM.
3- Que un programa se "cuelgue", puede ser por un problema de memoria, o que funcione mal o bien que no tengas toda la memoria que necesita el juego.

Otra de las razones puede ser que cuando se instala en el disco rígido, por cualquier causa, el programa ingresó mal y por lo general se "cuelga". O bien, a veces, en los BBSs se consiguen pequeños programas que nos dan vidas infinitas, energía infinitas, etc., eso hace que el programa no funcione normalmente, la mayoría de las veces no tienen problemas, pero existen algunos que sí lo tienen.

Y por último que el programa tenga defectos de fábrica, pero como dicen en todas las etiquetas de los juegos, si su funcionamiento no es el correcto, reclamalo en el negocio donde lo adquiriste.
4- Debés utilizar el teodolito apoyándolo sobre cada una de las estatuas alineándolo con las estatuas de los cuernos del toro. Si lo hacés correctamente nos trazará dos líneas en cuya intercepción encontrarás una piedra mágica. Pero para más información podés buscarla en la PC JUEGOS número 5 donde encontrarás las soluciones completas.

5- Lo que podés hacer es grabar el juego cuando ganás y si te va mal en el juego, volver a restaurarlo.

MAURO MAZZINI
DE CAPITAL FEDERAL

Señores de PC JUEGOS: Tengo 14 años, una 386 SX con VGA y disco rígido de 120 MB.
1- Quisiera que pongan (al menos en los juegos de XT), en las fotos, qué monitor están usando para saber si la imagen es así en CGA o en VGA.
2- ¿Podrían poner avisos clasificados, como en PC USERS?
3- Quisiera saber el nombre y la configuración mínima necesaria para poder usar el emulador de CZ o ZX Spectrum.

Por favor publiquen mi carta, es la tercera que mando y no me publicaron ninguna.

Su revista es genial. Gracias.

PC JUEGOS:
1- Nuestra revista no es la mejor en calidad de impresión, pero tampoco es tan mala para que a simple vista no se observe qué plaqueta de video se utiliza, pero para mayor información te contamos que la resolución que utilizamos en cada imagen del juego es la que corresponde a la mayor resolución con que cuenta ese juego. Si es para VGA la imagen es VGA, también te contamos que no son fotos, ya que ellas por muchas razones las hemos dejado de lado, ya sea por la deformación de los bordes, por la curvatura del monitor, porque muchas veces cambian los tonos de cada color, según la película y la calidad de cada imagen está dada por el juego en sí.
2- Sí, pensamos en algún momento en hacerlo y puede ser que pronto abramos esa sección.
3- Te cuento que el nombre es ese emulador de ZX Spectrum y que existen varias versiones; todas dan el mismo resultado. La configuración mínima es EGA o VGA y es necesario tener una 80386 con memoria extendida.



DANIEL RICO
DE MORON, PCIA. DE BUENOS AIRES

PC JUEGOS: Cuando coloquen un juego en la revista, por ejemplo en novedades, indiquen por favor qué requisitos tiene de hardware, porque por ejemplo el Simcity 2000 requiere 4 MB de RAM y SVGA.

La revista en general está muy buena (del 1 al 10, sería un 8,50 sincero, espero que alguna vez lleguen al 9,75 ya que el 10 no existe, ¿acaso conocen algo perfecto?).

Sobre lo del video, podrían hacerlo pero para programas utilitarios como por ejemplo: Fox, Hardvard Graphics, etc. Claro que esto va para los de MP Ediciones. Sobre el precio de video, ¿no se podrá reducir? (Nótese que las revistas que editan videos se venden a partir de $ 10.)

Espero que todo esto se tome con buena onda, y a todas las publicaciones de MP Ediciones son entre buenas y muy buenas. Saludos y felicitaciones PC JUEGOS.

P.D.: Los juegos de shareware es una excelente idea.

PC JUEGOS:
En las novedades, como en la mayoría de las revistas del tema, no se comentan requerimientos mínimos y como se podrán dar cuenta es lo último que ingresa a cada revista; por esa razón el comentario es breve como para dar una idea general del juego.

Con respecto al puntaje te agradecemos, ya que por suerte no la llevamos a marzo; bueno ahora en serio, todos los que hacemos PC JUEGOS nos esforzamos para que la revista salga cada mes mejor, por nosotros y para ustedes.

La idea de los videos puede ser buena, también te contamos que los videos, como dijimos antes van a salir aparte de la revista y como te podrás dar cuenta, las soluciones de una aventura no tienen la duración de los videos que acompañan las revistas. Las soluciones de las aventuras sobrepasan la hora y media a dos horas de grabación. Cuando uno compra una revista con video nos trae apenas veinte a cuarenta minutos de cinta, ésa es la diferencia.

P.D.: Sí, pero no va a ser la única, estamos pensando en hacer más cosas, ojalá podamos.



GUILLERMO WALD
DE CAPITAL FEDERAL

Amigos de PC JUEGOS: Les escribo para felicitarlos por la revista que es excelente. Tengo todos los números. Les escribí un montón de veces y espero que esta vez publiquen mi carta. De paso les hago algunas preguntas:
1- En el Larry 2, ¿cómo hago para que en la isla no me descubran?
2- Tengo módem y nunca me puedo comunicar con ustedes, ¿podrían decirme los parámetros y el número para ver si estoy llamando bien?
3- ¿Podrían hacer un comentario sobre el Flight Simulator 5.0?
4- ¿Qué es la plaqueta Video Blaster?

Me despido de ustedes.

PC JUEGOS:
1- Larry se tiene que disfrazar de mujer.
2- MP OnLine! no tiene nada especial en su configuración. Si bien hubo varios días en los que tuvimos problemas con la línea telefónica, ahora funciona normalmente.
3- En PC JUEGOS número 22 salió una nota sobre este excelente simulador.
4- La Video Blaster es una plaqueta que actúa junto a una plaqueta VGA y que permite ingresar señal de video a la PC y se pueden tomar imágenes de una videocasetera, videocámara, o de otra computadora que tenga salida de video compuesto. Además es posible capturar una imagen sola o bien una secuencia animada.



¡Participá! Llamá y votá por tu juego preferido.

Dejá tu mensaje al 954-1884

Evolución	PCJ 24	PCJ 23	PCJ 22	Juego
=	1	1	1	Monkey Island II
=	2	2	2	Indy Jones & The Fate of...
=	3	3	3	Flashback
=	4	4	7	Sam & Max Hit the Road
=	5	5	5	Sensible Soccer
=	6	6	4	Wing Commander
=	7	7	6	Pinball Dreams
=	8	8	8	Day of the Tentacle
=	9	9	9	Mortal Kombat
=	10	10	10	Larry VI
=	11	11	16	Mad Dog McCree
=	12	12	12	Prince of Persia II
=	13	13	—	Simon the Sorcerer
=	14	14	14	Gobliiins 2
=	15	15	15	Rebel Assault
=	16	16	11	Blue Force
=	17	17	17	Space Quest V
=	18	18	18	King Quest VI
=	19	19	19	Dark Half
=	20	20	—	The Patrician



a sólo
$15.-

Sí, porque vos lo esperabas, lanzamos el 1er. video de nuestra colección **PC Juegos Video Home**.

En esta oportunidad, con las soluciones completas de

Sam & Max Hit the Road.



Conseguilo en:

MP Ediciones S.A.:
Moreno 2062, Buenos Aires.

En el interior:

Azul: Av. Mitre 519, tel. 23518, fax 27071. **Bahía Blanca:** Almafuerte 1348, tel. 22631. **Catamarca:** Sarmiento 507, Gal. Firenze Loc. 3, tel. 31251. **Com. Rivadavia:** España 935, tel. 21631. **Córdoba:** Avda. Maipú 262, tel. 212661. **Corrientes:** Rivadavia 638, of. 25060, tel. 27861. **Gral. Pico:** Calle 22 Nº 622, Gal. Eneri, tel. 21645. **Mendoza:** San Martín 535 (Godoy Cruz), tel. 220510. **Mar del Plata:** Independencia 2335, tel. 41075/6. **Neuquén:** José María Paz 295, tel. 22249. **Posadas:** Av. Uruguay 4162, tel. 31150/26996. **Rosario:** Pte. Roca 1544, 6º B, tel/fax 402285. **Salta:** Pueyrredón 140, tel. 311525. **San Juan:** San Luis 577 Este, tel. 212116 y 233728. **San M. de Tucumán:** 24 de setiembre 1021 12º C, tel. 223211. **Santa Fe:** Las Heras 4240, fax 24678. En **Paraguay:** Pettirossi 233, dpto. 9, Asunción. tel. (0059521) 213479.



Y en las mejores casas de computación del país.

Atención revendedores de todo el país, comunicarse al 954-1884
Sr. Gustavo Carballeiro